PRÁCTICOS FORTNITE: LOS NUEVOS DESAFÍOS | KUKUI VIAJA A KANTO | SPLATOON 2: SACA PARTIDO A SPLATNET 2

I LOVE NINTENDO LA HISTORIA DE ANIMAL CROSSING

REVISTA OFICIAL NINTENDO NINTENDO SWITCH NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 315 / 3,50€ / Canarias 3,65€

8 424094 810024 00315

Pokémon Let's Go Pikachu! Pokémon Let's Go Eevee!

¡ANALIZAMOS EL PRIMER GRAN POKÉMON DE SWITCH!

REPORTAJE

BLACK FRIDAY

¡PREPARA TUS COMPRAS!

Consolas, juegos, periféricos...

SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

¡PEGANDO FUERTE!

Los personajes más míticos se ven la caras en Switch

GRATIS DESPLEGABLE GIGANTE

Los personajes de **Super Smash Bros. Ultimate** uno a uno



NOVEDADES

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

LEGO DC SÚPER-VILLANOS

DARK SOULS: REMASTERED...



\\07 - 12 - 2018

¡PREPÁRATE PARA LA ENTREGA MÁS GRANDE DE LA SAGA!

MÁS DE 70 PERSONAJES

Smash Bros. 64	12
Super Smash Bros. Melee	25
Super Smash Bros. Brawl	35
Super Smash Bros. for 3DS / Super Smash Bros. for WiiU	58
Super Smash Bros. Ultimate	+70



MÁS DE 100 ESCENARIOS

9	Smash Bros. 64
29	Super Smash Bros. Melee
41	Super Smash Bros. Brawl
42	Super Smash Bros. for 3DS
55	Super Smash Bros. for WiiU
+100	Super Smash Bros. Ultimate

¡Y UN MONTÓN DE MODOS DE JUEGO!

Combate normal, Tropa Smash, Torneo, Smash especial, Smash arcade, Entrenamiento...

DISFRUTA TU AVENTURA

El mundo de las estrellas perdidas



¡Qué es Smash Bros. EN 3 PASOS!

1. Ataca a tus rivales...



2. ...haz que acumulen daños...



3. ¡Y CATAPÚLTALOS FUERA DEL ESCENARIO!

¡CUANTO MAYOR SEA EL % MÁS LEJOS SALDRÁ DESPEDIDO!



Y si te lanzan fuera del escenario... ¡puedes volver y seguir luchando!







#01 MARIO
La mayor estrella de los videojuegos llega con todos sus movimientos clásicos (bola de fuego incluida). Es el más equilibrado, y trae extras de Odyssey y Maker.

#02 DONKEY KONG
Como si estuviera en el Jungle Beat, da mil golpes a toda prisa si alcanza la Bola Smash. Su puño cargado sigue siendo uno de los golpes más temibles del juego.

#03 LINK
Viste la Túnica del Elegido de Breath of the Wild, y ahora puede activar las bombas de forma remota. Además, su Smash Final es un increíble tiro con el Arco Ancestral.

#04 SAMUS
Con el "power suit" está cargada de las habilidades habituales: morfosfera, misiles, y un cañón que, en esta edición, puede cargarse en el aire. Es de las mejores.

#04E DARK SAMUS
El enemigo de la saga Prime se controla igual que Samus, pero sus ataques lucen de forma muy diferente y se desplaza flotando.

#05 YOSHI
Puede tragarse a los rivales y atraparlos en un huevo, también flotar en aire, o crear huevos para lanzarlos con fuerza.

#06 KIRBY
Tiene un puño ultrarrápido, espada, puede mantenerse en el aire, convertirse en piedra y, claro... ¡copiar a otros luchadores!

#07 FOX
El líder del equipo Star Fox nunca falta. Sus características son un disparo veloz, una patada rapidísima, gran agilidad y buenos impulsos. ¡Es una apuesta segura!

#08 PIKACHU
Sus truenos le sirven tanto a corta como a media distancia. Tiene además un buen impulso en el aire, y su Smash final es una temible bola eléctrica.

#09 LUIGI
Es siempre un personaje muy versátil, con un enorme salto que combina con grandes ataques de impulso hacia arriba. En su Smash Final saca el succionaentes.

#10 NESS
Este colegial es uno de los luchadores más complejos. Sus habilidades son variadas (fuego, electricidad... bate de béisbol) y ahora, en su Smash final, invoca a Paula y Pool.

#11 CAPTAIN FALCON
Su velocidad y potencia son lo más, con golpes brutales... que sin embargo le dejan muy expuesto. Sacarle partido no es fácil.

#12 JIGGLYPUFF
Es capaz de saltar... ¡hasta 5 veces! Incluso se mueve más rápido en el aire que en el suelo, aunque su especial abajo es brutal.

#13 PEACH
Puede mantenerse mucho en el aire, y tiene una sombrilla para caer despacito, pero no ataca a distancia y le falta fuerza.

#13E DAISY
Los luchadores Eco se controlan igual que otros. En este caso, Daisy es Eco de Peach: difícil de tirar, pero con potencia mejorable.

#14 BOWSER
Cuando se encierra en su caparazón no hay quien le toque, y su fuego funciona como una gran defensa. Está entre los más lentos del juego hasta para golpear, y tiene un salto muy flojo, aunque es fuerte. Su Smash Final es un Giga Bowser que nos recuerda a su enorme tamaño en Yoshi's Island.

#15 ICE CLIMBERS
¡Vuelven al combate tras 10 años! Luchan juntos, de modo que cada acción es doble. El hielo es su elemento y el martillo su arma.

#16 SHEIK
Aviso de spoiler: ¡es Zelda! En el tiempo futuro de Ocarina of Time, claro. Se mueve como un ninja y es muy veloz.

#17 ZELDA
Lleva sus atuendos de A Link Between Worlds y su Smash Final es la Trifuerza de la Sabiduría. Es más bien lenta, pero sus habilidades mágicas son extraordinarias, otorgándole muchos ataques a distancia.

#18 DR. MARIO
Su control se parece mucho al del Mario normal, pero incorpora las particularidades de su saga, ¡sonidos incluidos! Lanza píldoras en lugar de fuego, y así es también su Smash Final, donde destroza todo con una enorme ola inesquivable.



TODO EL MUN

#19 PICHU
17 años después... ¡Pichu está de vuelta! Es muy rápido y muy eléctrico, con ataques de largo alcance que hacen mucho daño. ¡Pero ojo! A poco que carguemos los ataques acabaremos lastimándonos a nosotros mismos.

#20 FALCO
Buenos saltos, una patada que devuelve proyectiles, un impulso letal y buenos combos... pero es lento con el arma y en el suelo.

#21 MARTH
El príncipe de Altea fue el primer personaje de Fire Emblem en llegar. Destaca a larga distancia y la punta de su espada es letal.

#21E LUCINA
La luchadora eco de Marth mantiene el mismo porcentaje de daño con la punta o la base de una espada que maneja con total destreza.

#22 LINK NIÑO
Tras las remasterizaciones de Ocarina of Time y Majora's Mask... ¡Link Niño tenía que volver a Smash Bros.! Se controla de forma similar a Link "adulto", aunque es mucho más rápido. Pero ojo, que también es más ligero, de modo que los golpes le lanzan más lejos. Vuelve el Héroe del Tiempo... con tarro de leche incluido.

#23 GANONDORF
Esa nariz picuda, ese traje... ¡Es el Ganondorf de Ocarina of Time! Es un personaje muy lento, pero cuyos ataques, cargados siempre de magia negra, hacen un daño terrible. Eso sí, sus artes no le sirven para atacar a distancia. Su Smash Final es Ganon, el rey demonio.

#24 MEWTWO
Estamos ante el Pokémon más duro: fuerte, rápido, con magias, cargas, teletransporte, buen salto... y un Smash Final brutal.

#25 ROY
El fuego es su elemento, y con él carga su enorme espada para realzar sus ataques especiales. Tiene un buen golpe hacia arriba, y es bueno en distancias cortas.

#25E CHROM
El protagonista de Fire Emblem: Awakening entra como luchador Eco de Roy. Su Smash Final será un sablazo devastador.

#26 MR. GAME & WATCH
Todos los ataques están sacados de alguna de las consolas (tenían un único juego) que protagonizó. La variedad es tremenda, y todo es tan "surrealista" que podrá sorprender muchísimo de primeras.

#27 META KNIGHT
Lanzarle fuera sin que sobrepase el 100% es casi imposible: vuela con cinco saltos y tiene un gran ataque de impulso. No es rápido moviéndose, pero si golpeando con su espada.

#28 PIT
El gran héroe de Kid Icarus es siempre un personaje muy completo y equilibrado... ¡y puede volar! Su defensa anula los ataques a distancia y además se recupera como ningún otro.

#28E PIT SOMBRÍO
Al ser Eco de Pit, es igualmente recomendable para empezar en Smash Bros. Tiene arco para larga distancia, doble espada para golpear con fuerza y rapidez, alas para volar, y unos escudos mágicos la mar de útiles.

#29 ZERO SUIT SAMUS
Sin el traje, Samus es aún más rápida, y cambia el armamento pesado por pistola y látigo. Las botas especiales la hacen hábil en el aire, y con un gran golpe bajo. En su nuevo Smash Final, lanza fuertes rayos desde su nave.

#30 WARIO
Sólo él puede atacar con su aliento o tirándose pedos... pero no le faltan golpes fortísimos y grandes saltos. ¡Y tiene una moto!



DO ESTÁ AQUÍ

#31 SNAKE
El rey del sigilo llega desde Brawl cargado de trucos. Su estilo único incluye esconderse en una caja, arrastrarse por el suelo, poner bombas con temporizador, y una gran agilidad.

#32 IKE
Es lento, y su arma es tan pesada que incluso le impide dar un segundo salto. Pero sus ataques son fortísimos, ¡y cargados más aún! Lo malo es que queda expuesto al prepararlos.

#33 SQUIRTLE
Vuelve cargado de nuevos e impresionantes movimientos de agua. Puede desplazarse a toda velocidad resbalando por el suelo, y además es realmente rápido golpeando.

#34 IVYSAUR
Es fuerte y, de cerca, puede golpear muchas veces consecutivas gracias a sus tentáculos. Tiene más poder y alcance que en Brawl.

#35 CHARIZARD
El tercer miembro del equipo del Entrenador Pokémon (puede alternarlos a placer) es el único que se mantuvo para las ediciones anteriores. El fuego es su elemento, y vuela, golpea fuerte, tiene enormes ataques de impulso... ¡una pasada! Algo lento, pero variado y letal.

#36 DIDDY KONG
Es bastante completo, y tiene la ventaja de tener propulsores, así que, si va a caer fuera, puede impulsarse a toda mecha. Su variedad de golpes es tan eficaz como divertida.

#37 LUCAS
Se diferencia de Ness en los golpes normales, pero se parece en los especiales, incluido el Smash final, donde invoca a Kumatora y Boney.

#38 SONIC
El veloz erizo llega con su clásico Spin Dash y un enrome salto con un muelle traído de Green Hill. Le faltan ataques a distancia, pero tiene un combo de puños muy bueno.

#39 KING DEDEDE
¡Es una bestia con su martillo! Un personaje lento, pero de esos que, si te alcanzan, te destrozan. Y además... ¡también puede absorber y volar como Kirby! No copia los poderes, pero sí que puede "escupir" fuera a los rivales.

#40 OLIMAR
Cada Pikmin tiene una cualidad diferente, de modo que, al lanzarlos, provocan variados efectos. Incluso pueden atrapar al rival para que le golpeemos a placer, algo que el bueno de Olimar sabe hacer a pesar de sus bracitos.

#41 LUCARIO
Gran luchador en el cuerpo a cuerpo, aunque no demasiado rápido. Sus golpes provocan mucho daño, pero se toma su tiempo en prepararlos. A distancia, tiene una bola de energía con carga que puede soltar cuando quiere.

#42 R.O.B.
Vuela, y tiene un rayo mortal... pero que se gasta por varios segundos tras cada uso. De cerca, su especial lateral, aunque débil, lanza un combo difícil de esquivar.

#43 TOON LINK
Todos los Link comparten acciones (ataque circular, bombas, arco...) pero todos varían en el Smash Final que, en este caso, es un súper ataque con la Trifuerza del valor.

#44 WOLF
Tiene en sus veloces y fuertes garras su mejor arma... aunque también lleva una pistola láser.

#45 ALDEANO
En el pueblo aprendió muchas labores interesantes, como plantar, cultivar y talar árboles... ¡y todas le sirven para luchar! Además, puede atacar con un tirachinas, y recoger los proyectiles de los rivales para usarlos contra ellos. Ojo con la fuerza de sus guantes de boxeo.



#46 MEGA MAN
Todos sus golpes están sacados de jefes finales de sus juegos. De este modo, se convierte en el luchador con más variedad de ataques a distancia de toda la plantilla. Además, en su Smash Final convoca a todos sus amigos para un ataque demoledor.

#47 ENTRENADORA Wii Fit
Ataca haciendo deporte y, con el "saludo al sol"... ¡hasta recupera energía! Además puedes elegir entre hombre y mujer.

#48 ESTELA Y DESTELLO
Estela lucha flotando, y se apoya mucho en Destello, al que puede lanzar para que ataquen los dos a la vez. Aunque ojo, ¡que lo puede perder! El Smash Final es una enorme estrella que crece hasta explotar.

#49 LITTLE MAC
El boxeador por excelencia de Nintendo tiene unos puños veloces y letales.

#50 GRENINJA
Bombas de humo, shurikens... ¡es el Pokémon ninja! Además, recorre la pantalla en un pestañeo y usa el agua como nadie.

#51-53 LUCHADORES Mii
Tres tipos de luchador diferente, doce voces... ¡y la posibilidad de jugar con nuestro avatar! Una vez seleccionemos karateka, espadachín o tirador, podemos elegir los ataques especiales con tres opciones por cada dirección. También la indumentaria tiene variantes... ¡y podemos crear nuevas! Son muy compensados, ideales para empezar.

#54 PALUTENA
La diosa de la luz usa unas enormes alas para atacar y se teletransporta. No es de las más duras, pero tiene un poderoso báculo.

#55 PAC-MAN
¡Qué clásico! Usa a sus fantasmas y se lanza fuerte a por el rival siguiendo sus "cocos". Ojo a los mordiscos de su Smash Final.

#56 DARAEN
Masculino o femenino y siempre temible. Sus conocimientos de magia le dotan de rayos y fuegos a distancia y tiene una espada con una velocidad endiablada.

#57 SHULK
Su espada, Monado, le permite cambiar entre modos que alteran sus habilidades: Salto, Velocidad, Barrera, Presa y Smash.

#58 BOWSY
Combate desde su nave y está cargado de opciones, ya que lo mismo saca unos puños que unos taladros... o se come un dulce.

#59 DUCK HUNT
Forman un divertido dueto especializado en ataques a distancia, tirando latas y platos.

#60-#60ᴱ RYU Y KEN
Podemos ejecutar las magias como en los Street Fighter. ¡Y las tienen casi todas! En los 1 vs. 1 siempre miran al contrario.

#61 CLOUD
El mítico protagonista de Final Fantasy VII luce su gran espada y sus magias.

#62 CORRIN
Como Daraen, puede ser un hombre o una mujer, y es de los más variados, con poderes increíbles como el Bramido torrencial.

#63 BAYONETTA
Rápida y mortal, la bruja lucha con idénticas armas que en su saga, invocaciones incluidas.

#64 INKLING
Si llena a los rivales de tinta les hace más daño y tiene con gran cantidad de armas.

#65 RIDLEY
Su larga cola hace un daño devastador, sus afiladas garras destruyen con velocidad, y sus puntiagudas alas son un arma temible.

#66-#66ᴱ SIMON y RICHTER
Los Belmont llegan junto a muchos personajes de Castlevania, que pueblan el castillo de Drácula... ¡y 34 temazos de la saga! El látigo Vampire Killer es su principal arma.

#67 KING K. ROOL
Es fortísimo, variado y resistente y, su Smash Final es un arma que creó... ¡para destruir la isla de Donkey Kong!

#68 CANELA
¡Vaya estreno! Canela viene cargada de objetos del pueblo, como la caña de pescar (con la que agarra a los rivales), y la escoba.

#69 INCENEROAR
El plantel inicial se cierra con este Pokémon llameante de estilo "wrestler". Ojo al tirarnos sobre el rival... ¡que podemos caer fuera!

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 315



Luis Galán

Bienvenidos

Ver para creer: llega un (o dos) gran Pokémon a Switch... y hay un título que le supera en expectación. El ritmo de lanzamientos en Switch es tan bestial, que os hemos preparado una pequeña guía. Empiezan las ofertas pre-navideñas y hay que saber bien qué se compra... o qué es de verdad una oferta. Para muchos se estará acercando el ansiado momento de tener al fin la Switch, y estaréis pendientes de qué packs salen, y cuál os conviene más. Es una sensación genial, que no se nos debe olvidar a ninguno. Las Classic Mini, y ahora la aplicación de NES para Switch, demuestran que los buenos juegos son eternos, y que no hay que dejarse llevar por lo último que salga como si lo necesitásemos. Lo bueno del no parar de estrenos es que suman y dan variedad, pero incluso podemos envidiar a los que aún no habéis probado Super Mario Odyssey, o Breath of the Wild. Juegos que, además de ser maravillosos, os darán mucho tiempo de diversión... hasta que los queráis rejugar. Algo así pasará con este Pokémon nuevo tan divertido, y por supuesto con esa brutalidad jugable que se nos avecina. Ya el mes que viene, pero también en muchos años, estaremos disfrutando de Super Smash Bros. Ultimate.



página 20 **Reportaje.** Super Smash Bros. Ultimate. ¡Así es el juego en el que todo el mundo quiere estar!



página 28 **Reportaje.** Guía para el Black Friday. Una selección de productos para que no te equivoques en tus compras.



página 32 **Análisis.** Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! ¡Irresistible regreso a Kanto!

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Ya lo dice mi madre: con tanto LEGO en Switch, ¡estás hecho un "pieza"!



Alex Alcolea
Antes de que llegue Smash Bros., toca repartir mamporros de lo lindo en Diablo.



Juanfree Martínez
Entre Splatoween y Fornitemares, ¡este ha sido el mejor Halloween de mi vida!



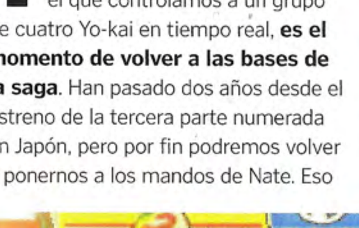
Bruno Sol
Toki no estaba muerto. Estaba de parranda. Ganazas de tenerlo en mi Switch.



Elisabeth López
Tengo tantas ganas de Pokémon Let's Go que ya he elegido compañero... ¡Eevee!

YO-KAI WATCH 3... ¡a punto de llegar a 3DS!

¿Estáis preparados para la entrega más grande de la saga hasta ahora?





¡Terminó la espera!

A mediados de 2016 llegó YO-KAI WATCH 3 a Japón en dos versiones diferentes: Sushi y Tempura. Unos meses más tarde se lanzó Sukiyaki, una versión con más contenido y un modo multijugador totalmente nuevo. La espera ha valido la pena, ya que no tendremos que comprar tres juegos para tener todo el contenido lanzado.

Tras YO-KAI WATCH BLASTERS, y su peculiar sistema de juego en el que controlamos a un grupo de cuatro Yo-kai en tiempo real, **es el momento de volver a las bases de la saga**. Han pasado dos años desde el estreno de la tercera parte numerada en Japón, pero por fin podremos volver a ponernos a los mandos de Nate. Eso sí, en este juego no estará solo, ya que una joven llamada Valeria Luna tendrá mucho que decir en la historia.

Dos puntos de vista

Nathan y su familia se han mudado a una nueva ciudad llamada San Peanutsburgo. Es una ciudad llena de edificios altísimos y un montón de Yo-kai con los que podemos entablar amistad. **Habrá unas 600 criaturas**, lo que conforma el plantel más grande de la saga hasta el momento, y todos tendrán

Todo el contenido se lanzará, esta vez, en un solo cartucho.



Crea-tu-nyan será un nuevo mini-modo de juego en el que podremos diseñar a un Yo-kai nyan (o gato). Además de ponerle nombre y elegir su apariencia, podremos decidir a qué tribu pertenece.



La historia avanzará, sobre todo, mediante unas cinemáticas que lucirán mejor que nunca.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

¿Qué traman los Yo-kai? Ese es el misterio que tendremos que desvelar.

El combate será más táctico gracias a la nueva cuadrícula de 3 x 3.

YO-KAI WATCH 3

Floridablanca nos será familiar, ya que es la ciudad que hemos recorrido mil veces en la saga.

Los gráficos se renovarán para mostrar una ciudad más viva, y con una mayor escala.

habilidades únicas a las que podremos sacar partido con el **nuevo sistema de combate**. Olvidad eso de hacer grupos de seis Yo-kai, tres delante y tres detrás, el nuevo YO-KAI WATCH Tipo U dibuja una cuadrícula con nueve espacios en la que tendremos que colocar a tres espíritus. Dos de los Yo-kai servirán para potenciar los ataques del que situemos en la primera fila, que será el que lleve el peso del combate. Es decir, la estrategia será más importante que nunca para avanzar en la historia y desentrañar el misterio que une a los dos protagonistas. Y es que, **mientras Nathan está en su nuevo hogar, Valeria vivirá en Floridablanca**, por lo que sí, podremos volver a recorrer las calles de esa tranquila ciudad. Además de disfrutar de la historia, podremos **interactuar con otros jugadores cambiando Yo-kai** mediante StreetPass o intercambiando medallas en red o en modo local. Ya no queda nada para poder disfrutar de YO-KAI WATCH 3. ¡Apuntad el 7 de diciembre en vuestra agenda!



El YO-KAI WATCH Tipo U nos permitirá realizar más acciones que el reloj de juegos anteriores. No habrá Yo-kai que se nos escape ni reto que no podamos superar gracias a nuestro dispositivo.

Let's do it!!

ANUNCIO

Ponte en forma con Fitness Boxing

El 21 de diciembre se pondrá a la venta este peculiar juego para Switch que quiere ponernos a sudar con un **divertido sistema de entrenamiento basado en el boxeo...** ¡y al ritmo de la mejor música! Solo necesitaremos agarrar los Joy-Con que, gracias a sus precisos sensores de movimiento, trasladarán a la pantalla nuestros puñetazos, esquives, sentadillas... Fitness Boxing está pensado para sesiones de **entrenamiento diarias, de entre 10 y 40 minutos,** tras las que calculará las calorías que hayamos quemado. Como colofón, podremos compartir los sudores con un amigo, o competir en un ring de boxeo virtual. Todo, cómo no, donde y cuando queramos.

Tendrá varios entrenadores para elegir, y podremos personalizarlos. También podremos elegir la intensidad de cada entrenamiento.



LANZAMIENTO

Es la hora de sobrevivir

El 30 de noviembre podremos disfrutar en Switch de ARK: Survival Evolved, una aventura online de supervivencia en mundo abierto que ya ha conquistado a millones de jugadores en otros sistemas. Podremos domesticar dinosaurios (tendrá más de 100 criaturas), conquistar enemigos y crear estructuras para protegernos. Por supuesto, incluirá todos los contenidos lanzados hasta la fecha. Costará 55 euros.

LANZAMIENTO

Esta princesa no espera príncipes

Bit Games ha anunciado que su genial aventura 2D de corte retro, Battle Princess Madelyn, llegará a las tiendas este otoño. Como sabéis, el juego nos llevará a un mundo de fantasía plagado de peligros. Nos enfrentaremos a ellos en la piel de la princesa Madelyn, que debe obtener nuevos poderes para avanzar. Además, incorporará un modo Arcade, en el que se perderá componente rolero para ofrecer una desarrollo más directo... y difícil. Será todo un homenaje a los clásicos arcades en los que se basa.





ANUNCIO

Llega la última odisea de 3DS

El 5 de febrero llegará a 3DS la última entrega de Etrian Odyssey. Nexus incorporará más laberintos que nunca y lo mejor de toda la saga, como sus personajes más icónicos y las 19 clases de guerreros. Si no conoces la saga, no te preocupes, ya que ofrecerá una historia independiente y cuatro niveles de dificultad para adaptarse a todos. Además, las primeras unidades del juego (y las reservas) incluirán un libro de arte exclusivo, al precio de 39,99 euros. ¡Qué cantidad de buen rol tiene 3DS!


NINTENDO 3DS
YO-KAI WATCH 3
¡Hazte amigo de más de 600 Yo-kai!
7
www.pegi.info
© 2018 LEVEL-5 Inc. © 2018 Nintendo
¡Nate se traslada de ciudad en esta gran aventura Yo-kai!
Únete a Nate en su aventura por San Peanutsburgo
Combate en el nuevo tablero de batalla
Juega con los nuevos héroes de Floridablanca: Valeria Luna y Usapyon
7 diciembre
Nintendo
LEVEL5
/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
www.Nintendo.es
NINTENDO 2DS
new NINTENDO 2DS XL





VENTAS

El club de los diez millones

El éxito de un sistema se mide tanto por sus ventas, como por las de sus juegos. Pues ojo al dato, que ya hay tres títulos de Switch que superan la escandalosa cifra de los 10 millones. Son, en este orden: Super Mario Odyssey, Mario Kart 8 Deluxe y The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Quien no tenga los tres... ya sabe qué poner en la carta a los Reyes.

ACTUALIZACIÓN

Mario Tennis sigue creciendo

Hay juegos, como Splatoon 2, que tras su estreno no paran de evolucionar. Mario Tennis Aces va en esa línea, y su nueva actualización gratuita da buena muestra de ello. No solo no paran de llegar personajes nuevos con cada torneo, sino que ahora contamos con un nuevo modo, cooperativo online, que va rotando las pruebas. ¡Probadlo!





YA A LA VENTA

Una gran feria de minijuegos

11 años después de su estreno en Wii, Switch es la consola perfecta para volver a disfrutar de Carnival Games. Este nuevo título, que ya podéis encontrar en tiendas físicas y en la eShop a 39,99 euros, mezcla clásicos (como el tiro a canasta o los bolos) con pruebas nuevas tan actuales como las carreras de drones. En total, 20 minijuegos preparados para disfrutar entre cuatro jugadores, a Joy-Con por persona. Y además trae premios en forma de ropas para los personajes.

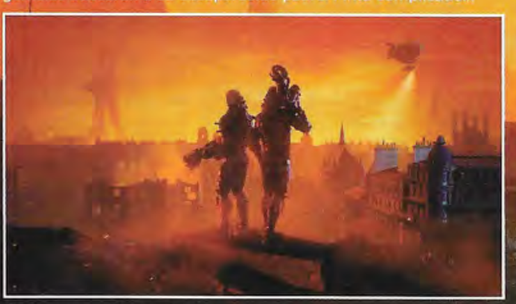
LANZAMIENTOS

Más acción de Bethesda para Switch

Panic Button está haciendo un trabajo soberbio a la hora de programar en Switch los grandes juegos de Bethesda. Empezó con DOOM, que nos dejó de piedra con su acción trepidante y la fluidez de sus gráficos. Luego llegó Wolfenstein II, que se acaba de actualizar mejorando mucho la nitidez y fluidez de un entorno que ya impresionaba. ¿Y lo próximo? Pues ya sabíamos que estaban creando el nuevo **DOOM Eternal** directamente en Switch... y pinta más que bien, ya que no será un port, sino un desarrollo directo para la consola. La novedad es que... ¡también llega **Wolfenstein: Young Blood**! Estará protagonizado por Jess y Soph (hijas de B. J. Blazkowicz), de forma que continuará la historia 19 años después. Esta vez habrá mucho énfasis en el juego cooperativo. ¡Qué ganas!



París ha sido ocupada por los nazis, y en esa ciudad las gemelas buscarán a su desaparecido padre. Pinta complicado...



El cooperativo será más importante que nunca en la saga. Aún no hay fecha concreta para probarlo, pero será durante 2019.



El lanzallamas en el hombro hará estragos en DOOM Eternal. También estrenaremos la cuchilla extensible y el gancho de carne.



Los impactos harán mella en los enemigos, que reflejarán en su cuerpo los daños... ¡muy bestia!



EVENTO

Otro exitazo para la Madrid Games Week

La gran feria de la capital congregó a 136.200 asistentes entre los cuatro días de celebración

Nos hemos acostumbrado a algo que no era tan normal: cada vez que hablamos de una feria de videojuegos la resumimos con la palabra éxito. Año tras año, **el videojuego ha ido ganando terreno en nuestro país**. Antes íbamos a ferias de cómics para encontrar un espacio de videojuegos, y ahora los eventos del sector baten récords en cada edición. **Las cifras de esta MGW marean**: 270 stands, más de mil puestos de juego y más de 130 mil asistentes. Muchos de ellos seguro que se apuntaron a alguno de los numerosos campeonatos que pudimos presenciar, empezando por los grandes eventos de Splatoon 2, Mario Kart 8 Deluxe, Mario Tennis Aces y Super Smash Bros. Ultimate. Pero no todo iba a ser ocio, y es que estas ferias también son un genial **punto de encuentro para profesionales** del sector. Infinidad de reuniones (muchas directamente organizadas por la feria) darán lugares a muchos de los videojuegos que vendrán en el futuro. Ahí estaremos para contaros cómo serán, y vosotros, a disfrutar de ellos.


El cosplay fue, como de costumbre, muy variado, pero nos quedamos con este arma de Splatoon 2.


Nintendo Labo tuvo un espacio para probar los Toy-Con.

La educación forma una parte esencial de cada feria. Se programaron nada menos que 65 ponencias.




Jugadores de todas las edades participaron en las competiciones organizadas por Nintendo.

Campeonato de Splatoon 2

Tras una competición por todo la alto, se decidió el equipo español que representará a nuestro país en el Splatoon 2 European Championship 2019. Compuesto por chavales de entre 14 y 17 años, Polarized derrotó a los vigentes bicampeones nacionales de Spanish Army... ¡por un contundente 4-0 en la final! Enhorabuena a AnTo, Master, Dodrigo, Luisbu y Boss, que ya tienen uno de los 12 puestos para el gran torneo continental.





Yoshi prepara su salto a Switch en 2019

El entrañable dinosaurio protagonizará una preciosa aventura lateral repleta de sorpresas

Unos mundos "hechos a mano" y en forma de diorama serán los escenarios donde transcurrirá el próximo viaje de Yoshi. Todos tendrán **una ambientación única y muy original**, como por ejemplo un mundo creado enteramente por dulces. Visitarlo no solo será un placer para la vista, sino que detrás de cada galleta, caramelo o pastel se esconderá un secreto (o peligro) diferente. Por suerte, Yoshi podrá con todo gracias a sus habilidades, que le permitirán saltar, planear unos metros o engullir a sus enemigos para convertirlos en huevos. Lanzarlos a cualquier zona de los decorados, incluido al fondo, será clave...

Aún mejor en compañía

Cuando pasemos un Joy-Con a un amigo, ambos jugadores controlarán a un Yoshi de distinto color. Siempre deberán avanzar juntos, combinando sus habilidades y cooperando para superar retos, por ejemplo, subiéndose uno a la espalda del otro. ¡No habrá salto, Shy Guy, o moneda por recolectar que se nos resista! A todo esto habrá que sumar la presencia de invitados de honor, como Poochy, que nos permitirá cabalgar sobre su lomo en algunas zonas. También habrá un montón de secretos y coleccionables, algunos tan geniales como los alocados trajes que cambiarán la apariencia de Yoshi. ¡Menuda pintaza tiene!



Los saltos serán los protagonistas indiscutibles de la aventura. ¡Habrá que afinar bien en cada plataforma!



Recolectar monedas y otros objetos, como coleccionables y secretos, nos requerirá estar atentos al entorno en todo momento.



La perspectiva lateral será la habitual, pero en algunos momentos cambiaremos de plano para ir al fondo de los niveles.



Lanzar huevos en cualquier dirección será vital para derrotar a ciertos enemigos y para abrir nuevos caminos.



En cooperativo, cada jugador controlará a un Yoshi diferente. Coordinarse será muy importante para avanzar.

YOSHI INUNDARÁ SWITCH DE COLORES. SU ESTRENO SERÁ EN LA PRIMAVERA DEL PRÓXIMO AÑO

ONLINE
Nintendo Switch Online

¡Sorpresa en el catálogo de NES!

Cada mes crecerá el contenido gratuito, incluyendo títulos con sello "extra"

Ya lleva más de un mes con nosotros y está claro que estamos encantados. El servicio Nintendo Switch Online es baratísimo... y además está lleno de ventajas. Lo más increíble es que estas, además, cada mes se amplían. La más evidente, y que tenemos de inicio, es **la aplicación de Nintendo Entertainment System, que se va actualizando con nuevos juegos**. Este mes han llegado el entretenido NES Open Tournament (que ha tenido decenas de clones), el ingenioso Solomon's Key (que atrapa con su sencilla dinámica), y el inolvidable Super Dodge Ball (piques en estado puro). Pero además han hecho su estreno los **contenidos extra**. En este caso, una edición de Zelda en la que empezamos cargados de equipamiento. En breve irán llegando más ofertas exclusivas... mientras no dejan de salir juegos que exprimen la conexión online. ¡Y todo por menos de 20 euros al año!



Ya podemos reservar los mandos de NES... solo si somos suscriptores.



En esta versión de Zelda empezamos con muchísimas rupias y objetos. Anotad: la espada blanca, el escudo mágico, el anillo azul y el brazalete de la fuerza. ¡Casi nada!

Juegos destacados del mes



Diablo III: EC ofrece todo tipo de opciones multijugador, y un online de lo más completo.

NBA 2K Playgrounds 2 incluye campeonato y exhibición, con amigos o cualquiera.



Just Dance 2019 tiene suscripción a Unlimited y partidas para 64 bailarines.

My Hero One's Justice incluye combates en línea y ranking mundial.



Hasbro Game Night incluye tres juegos de mesa clásicos con online.

Pokémon: Let's Go: Pikachu / Eevee tiene batallas e intercambios a través de la red.

Conexión con Japón

Toda la actualidad de Japón, la cuna de los videojuegos, relacionada con el universo de Nintendo.



YO-KAI WATCH 4 se va a 2019

YO-KAI WATCH nos da una de cal y otra de arena. Por un lado estamos de enhorabuena por el lanzamiento, el próximo 7 de diciembre, de la tercera entrega numerada en 3DS. Pero por otro lado hay que lamentar que **el primer juego de la saga para Switch se retrasa unos meses**. Su lanzamiento estaba previsto para este mismo año, pero parece que Level-5 aún necesita algo más de tiempo para pulir el esperado título. Seguro que vale la pena, ya que **la jugabilidad dará un giro radical** y pasaremos de los turnos a las peleas en tiempo real, manejando tanto a los Yo-kai como a Nate. Mientras tanto, ¡a seguir reuniendo amigos espíritus en 3DS!







LAPIS X LABYRINTH ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR A SWITCH

Nippon Ichi Software es una de esas desarrolladoras que encandila a los fans de los juegos de corte japonés, y este es de esos pequeños proyectos que la compañía mima sobremanera (como The Liar Princess and the Blind Prince, sin ir más lejos). Podremos jugar con ocho clases de personajes, muy diferentes entre sí, avanzando por escenarios cargados de detalle mientras acabamos a mamporro limpio con los enemigos y recolectamos monedas. Será totalmente offline, por lo que podremos llevarlo fuera de casa sin problema. Llegará a Japón el 29 de noviembre... y ojalá lo lancen también por aquí.

BREVES

Dicen que lo bueno, si breve, dos veces bueno. ¡Pues traemos cosas deliciosas!



Es invierno en el Pokémon Center

Los Pokémon Center son lugares de ensueño para los fans de la saga y, además de prepararse para el lanzamiento de Let's Go, han estrenado la colección de invierno con adorables objetos de lana.



El mando de Wii iba a ser para GC

Project Revolution fue el primer nombre con el que conocimos a Wii. Sí, era toda una revolución por sus controles, y parece que Nintendo experimentó con ellos en GameCube. ¿Cómo os quedáis?!



MariCar tiene una concha roja

Una empresa ofrece un recorrido en kart por las calles de Tokio con disfraces de Mario, Luigi o Bowser y, aunque han sido demandados por Nintendo, parece que no tiran la toalla. A ver lo que les dura...



La habitación favorita de Pikachu

¿Sois fans de Pikachu? Seguro que muchos sí, pero... ¿llegáis al extremo de Hinopika? Se trata de un coleccionista que cuenta con una colección valorada en, ojo, 70.000 dólares. ¡Casi nada!



amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!

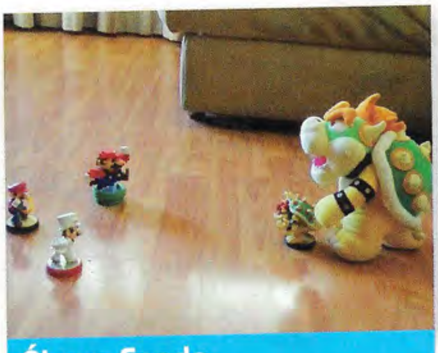
GANADOR: Daniel López

Espectacular batalla la que se ha montado en casa de Daniel. Ha puesto a pelear a su tortuga (llamada Squirtle) contra su amiibo de Pikachu. Ante tal encuentro, el público ha abarrotado un graderío que es simplemente genial. ¡Gracias, Daniel!



FINALISTA: Àlex Muntané

Además de los amiibo hay otras figuras de videojuegos. Muchas de ellas también interactúan con ellos, como las recientes naves de Starlink. Lo que aquí tenemos es toda una lucha contra los Skylanders y, claro... ¡Donkey no sabe con quién aliarse!



Álvaro Sande

La pelea más clásica de los videojuegos es la de Mario contra Bowser, está claro. Aquí vemos tres épocas del fontanero contra su archienemigo. ¡Pero con todo un Giga Bowser de peluche enfrente!



Sergio Montes

Halloween ha inspirado varios envíos este mes, entre ellos, este mogollón de caramelos que Sergio recogió... y que puso a sus numerosos amiibo a contar. Lo que le molesta es que algunos no dejan pasar a Kirby. Pero ojo, ¡que es capaz de salir volando en una estrella!



Mateo

Las vistas al mar son un deseo de cualquiera para su casa, y la de Mateo da nada menos que al Cantábrico. No es de extrañar que Pikachu y Wario se queden embobados, máxime si, para tener mejor perspectiva, se pueden apoyar en nuestra revista. ¡A ver si además se animan a leerla y se ven!

La Octo Expansion estrena sus amiibo

El éxito de ventas de sus figuras nos deja algo muy claro: ¡los Inklings os encantan! Por eso mismo, más os vale salir corriendo a por los octarianos... ¡que se agotan!



Octariano pulpo

Los octarianos son muy parecidos a los Inklings. De hecho, son idénticos en el combate, hasta el punto de poder transformarse. ¡Pero lo hacen en pulpo en lugar de en calamar!



Octariano chico

Ha quedado con un papel secundario, pero realmente podemos elegirlo de inicio en lugar de a la chica. El Agente 8 es, como todo Octariano, más serio que los Inklings, y aquí le vemos con una genial brocha.

Octariana chica

La protagonista de la expansión cierra este pack indivisible, que ya podemos encontrar por algo menos de 40 euros en los establecimientos habituales. Aparece armada con su dinamorodillo... y preparada como siempre para la lucha.



Una armadura de caballero será nuestra coraza para el combate si usamos el amiibo del Octariano chico.



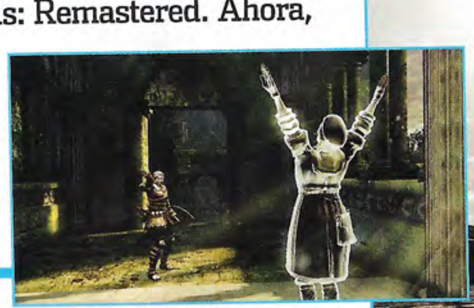
Un curioso disfraz es el premio que da el amiibo del Octariano pulpo. ¡Vaya manazas para coger las armas!

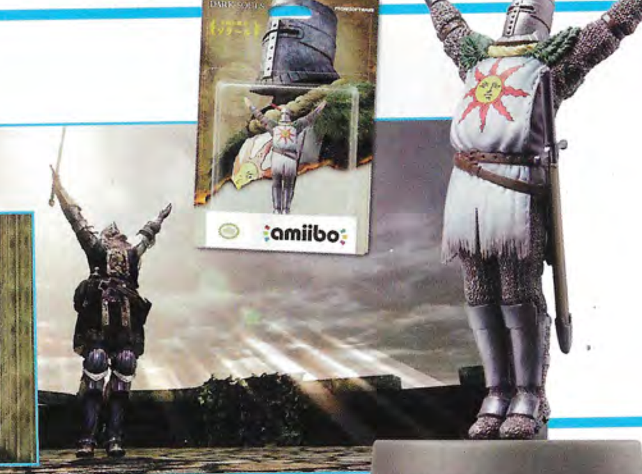


Las brujas han estado muy de moda por Halloween, y también en Splatoon 2, gracias a la Octariana chica.

¡Alabemos al Sol!

Solaire de Astora es un Guerrero de la Luz Solar de Dark Souls: Remastered. Ahora, gracias a su amiibo, podemos desbloquear y realizar su famosa acción "¡Bendito sea el Sol!".







NINTENDO SWITCH
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS
Nintendo
3
www.pegi.info
New SUPER MARIO BROS. U DELUXE
DOS JUEGOS EN UNO
164 escenarios de
New SUPER MARIO BROS. U
y
New SUPER LUIGI U
11 ENERO
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE ESTE GORRO
*Gorro disponible en GAME. Limitado a 1.000 unidades totales disponibles hasta fin de existencias. Se hará entrega del ítem con la compra del juego. Consulta disponibilidad previamente.
GAME
REGALO EXCLUSIVO


SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE



Un sueño hecho realidad

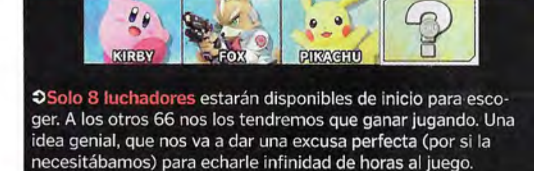
Quinta parte

Con todas las cartas sobre la mesa, solo podemos concluir... que lo que llega es algo histórico.

Ya no falta nada, menos de un mes para que llegue a todas las tiendas y la eShop. Parece mentira tras tantos meses contándoos sobre su elenco, los modos, la música, los eventos en los que se ha podido probar... **Pocas veces en la vida de una consola un juego levanta tanta expectación**, pero es que, si un Smash Bros. es siempre algo grande, esta vez han ido mucho más allá. No tenemos duda alguna de que va a ser un juego inmenso, de esos que exprimiremos durante años, y que para siempre formará parte del pack de títulos que puso a Switch en el Olimpo de las consolas. Hasta ahora, cada partida a cada versión nos ha dejado con ganas de mucho más, cada nueva noticia, cada nuevo personaje... Y ahora, que al fin hemos completado la plantilla inicial y los modos... pues solo estamos deseando que los disfrutéis. La cita es el 7 de diciembre, aunque para muchos será el 25, o el 6 de enero. Sea cuando fuere, será un día para vuestra historia de jugador.



Diferentes modos (como este Asalto a 100, el All-Star o el Smash Cruel) multiplicarán las opciones de juego. Va a ser tan completo, que hasta el entrenamiento estará cargado de posibilidades.



Solo 8 luchadores estarán disponibles de inicio para escoger. A los otros 66 nos los tendremos que ganar jugando. Una idea genial, que nos va a dar una excusa perfecta (por si la necesitábamos) para echarle infinidad de horas al juego.

ANTE TODO, UN JUEGO DE LUCHA

Las opciones del multijugador van a ser casi ilimitadas. Para empezar, podremos jugar todos en una sola Switch. Otra opción es que cada uno lleve su consola con su juego y las conectemos de forma local. Y luego, por supuesto, estará un modo online de los que atrapan sin remisión. Se acabó la división entre "por diversión" y "en serio", aquí la búsqueda de oponentes se basará en tres factores: las reglas que hayamos configurado (tipo de combate, forma de ganar, tiempo, escenarios y objetos), el nivel Smash (que marcará nuestra pericia para emparejarnos con jugadores similares) y la distancia geográfica. Además, si somos lo suficientemente buenos... ¡entraremos en combates VIP! Estaremos en algo que se llamará la Élite Smash. Y la cosa sigue: habrá un sistema de chapas, espectador, arena...



El Smash tradicional es un todos contra todos, con un porcentaje de daño. Podremos jugarlo en una consola o en varias, con conexión local o en línea. En su configuración podemos decidir todo, desde lo más caótico, a lo más "profesional".



Las arenas de combate tendrán un aspecto muy práctico. Crearemos nuestras reglas para luchar con amigos, y nos colocaremos en combate o en espera. Podremos hablar con la app de NS Online del móvil... que en 2019 ofrecerá mucho más.



Combatir por equipos será una opción en todos los modos de Smash. Al hacerlo online, podremos conectarnos dos desde la misma consola (como en Mario Kart 8 Deluxe). Al hacerlo así, aparecerá el mismo nombre con un 1 o un 2. ¡A cooperar!

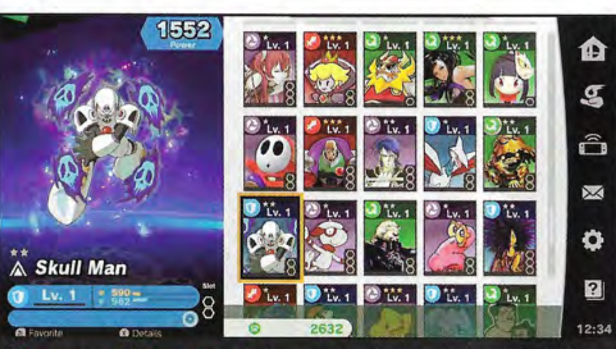
¡LLEGAN LOS ESPÍRITUS!



Podremos llevar a un espíritu primario al tiempo, y a este lo potenciaremos con hasta tres espíritus de apoyo. Juntos, darán poder al luchador.



Los espíritus se dividirán en clases, desde los más básicos, que serán los aprendices, hasta los más poderosos (y difíciles de conseguir), las leyendas.



Se conseguirán luchando, de forma que podremos elegir aquel por el que combatir en un gran tablero. Si ganamos, tocará superar una microprueba.



Cada "caza" se disputará contra un luchador que le parezca, en unas condiciones concretas... neutralizables si tenemos al espíritu de apoyo correcto.

La principal innovación será el componente de los espíritus. Desde el primer título, la saga se basa en que figuras de nuestros personajes pelean en un mundo imaginario. Según algo que ocurre en Ultimate, muchos habrían perdido su forma física y se quedaron como espíritus. En términos de juego... ¡va a dar unas posibilidades estratégicas tremendas! Se diferenciarán en cuatro clases, y luego los colocaremos como primarios (para fortalecer al luchador) y de apoyo (para dar características extra). Los primarios se regirán por un triángulo de atributos que hará a los de ataque fuertes contra los de agarre y a estos contra los de defensa... que, a su vez, serán buenos contra los de ataque. Lo mejor es que subirán de nivel, podremos alimentarlos y entrenarlos, enviarlos a por tesoros por su cuenta, ¡y hasta evolucionarán! También podremos liberarnos a cambio de orbes... que servirán para invocar a otros poderosos espíritus.

CONTENIDO ADICIONAL



¡Aún hay más! Por si 74 personajes no fueran suficientes, durante el próximo año irán llegando otros cinco. Cada uno de ellos vendrá acompañado por un escenario y varios temas musicales, y costará 5,99 euros. Por supuesto, también tendremos la posibilidad de adquirirlos todos juntos con un mejor precio: 24,99 euros. Aún es muy pronto para hablar de quiénes pueden ser, así que será divertido ver cómo seguís enviando vuestros personajes deseados a la Comunidad.



Como bonificación por adquirir el Fighters Pass obtendremos este disfraz de Rex (Xenoblade Ch. 2) para nuestro Mii Espadachín.

¡59 AYUDANTES!



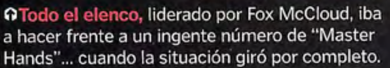
Las habilidades de los ayudantes son mucho más libres, ya que no deben regirse por un patrón de lucha normal. Lo de la cámara de Yuri... asustará.

Más incluso que Pokémon. El número de ayudantes bate también el récord, y nos trae personajes de más sagas, como Spring Man de ARMS o Yuri Kozukata, de Project Zero. Además, se unen estrellas como Guile o Akira y, como ya habíamos adelantado, tumbarlos nos hará sumar un punto. De este modo, si vemos que nuestro ayudante ya ha recibido daños... ¡podremos acabar con él nosotros mismos! No nos puntuará... pero tampoco a los demás.

EL MUNDO DE ESTRELLAS PERDIDAS

Lo que todo el mundo esperaba era la vuelta de un modo historia. El Emisario Subespacial de Brawl fue una auténtica maravilla, y el Smash Bros. más grande no podía cojear ahí... aunque ya sabemos que no va a seguir la misma línea que en Wii. Es una saga que ofrece una maravillosa experiencia multijugador, pero ahora además volverá a tener una aventura que, por sí sola, ya sería un gran juego. Vais a tener que esperar para conocer todos los detalles, pero os podemos garantizar que estamos ante algo épico. "El mundo de estrellas perdidas" estará directamente relacionado con la existencia de los espíritus. Lúmina atacó a todos los personajes y capturó su esencia, creando réplicas de ellos poseídas por un espíritu maligno. ¿De todos? No, Kirby (personaje creado por el propio Sakurai) logró escapar... y ahí empieza el rescate.





SUPER SMASH BROS.™ ULTIMATE

El mundo de estrellas perdidas



Todo el elenco, liderado por Fox McCloud, iba a hacer frente a un ingente número de "Master Hands"... cuando la situación giró por completo.

Hasta el nombre es precioso y la canción (en japonés o inglés) emociona por sí sola. "¿Qué sucedió aquél fatídico día?" ¡Pronto lo sabremos!

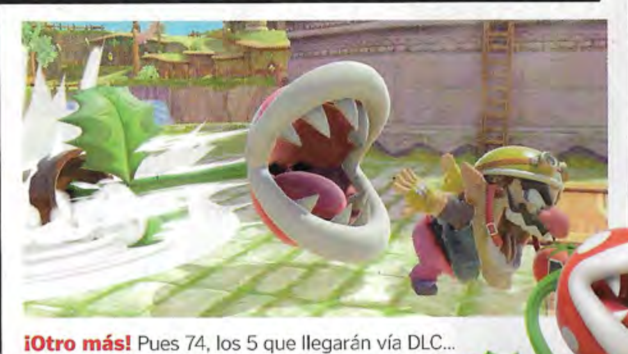
Un mapa enorme encerrará infinidad de niveles y retos. Poco a poco iremos liberando a los espíritus de los luchadores para poder controlarlos.

TODOS CON SU amiibo

Las figuras nacieron precisamente con Super Smash Bros. for Wii U y 3DS, y la primera de todas fue, claro está, la colección Super Smash Bros. A medida que fueron llegando luchadores descargables, fueron teniendo sus amiibo, y el plan ahora es que todos y cada uno de los participantes tengan su figura. Ya estaban anunciadas las de Ridley, Wolf e Inkling Chica, que llegarán con el juego el día 7... pero mirad lo que se nos viene encima. La Planta Piraña saldrá el 15 de febrero, y el resto se irá anunciando. ¡A coleccionar!



¡REGALAZO POR LA RESERVA!



¡Otro más! Pues 74, los 5 que llegarán vía DLC... ¡y la Planta Piraña! Ojo, que será un regalo para los primeros compradores, tanto en versión digital como en tarjeta. Estos últimos tendrán que solicitar sus puntos de oro desde My Nintendo, y en ambos casos el requisito será comprarlo antes del próximo 31 de enero.

ELIGE TU EDICIÓN

Sea cual sea tu preferencia, encontrarás un pack a tu medida. La primera opción es el juego solo, que costará 69,99 euros. También lo podréis adquirir junto a un mando de GameCube y el correspondiente adaptador, por unos 100 euros. Pero, si aún no tenéis Switch, lo suyo es haceros con esta preciosidad: una consola decorada con motivos del juego y que incluye una copia digital del mismo, todo por 380 euros. Además, también hay Mando Pro especial, y mandos de GameCube por separado.



¡YA ESTÁN TODOS!

Y con los ocho que faltaban cerramos este completo repaso de 5 meses por el inmenso elenco de personajes de este título tan especial. Si contamos los Mii como uno, y los tres Pokémon del entrenador como 3, hablamos nada menos que de 74 personajes de inicio.

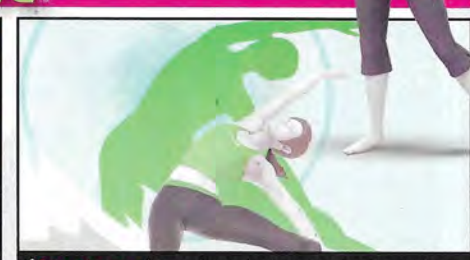


#47 ENTRENADORA DE Wii Fit

Salta con un hula hoop, "dispara" pelotas de entrenamiento, hace posturas de yoga, estira, respira... ¡qué personaje tan deportista! De hecho, si cargamos del todo el movimiento "El saludo al sol", recuperaremos salud. De nuevo, podremos escoger entrenadora o entrenador, y ambos casos será bastante veloz y con variedad de acciones.



Las posturas ya la respiración son clave para el deporte... ¡y para defenderse en estos combates!



Los ataques los realiza mientras se ejercita, incluso tira pelotas para atacar a distancia. ¡Todo "fitness"!





#49 LITTLE MAC

Ni Balrog podría acercarse a su nivel. ¡Menudo boxeador tendremos aquí! Sus puños le ofrecerán todo tipo de ataques: a toda velocidad, de carga, abalanzándose sobre el rival, gancho con salto... No será particularmente rápido desplazándose, pero sí con sus impulsos, que además se frenarán en los bordes para no provocar "suicidios".



¡Nada de "little"! En su Smash Final veremos a la "mala bestia" Giga Mac. ¡Huid de él cuando aparezca!



Los ganchos serán letales, generando todo un combo de golpes. Pero tendrá muchos más puñetazos.



#55 PAC-MAN

Clásico de entre los clásicos, nuestro viejo amigo Pac-Man irá alternando entre su look original y el más moderno, según el ataque. En ellos usará a los fantasmas, pero también un trampolín o una boca de riego. No será versátil ni fuerte... pero sí muy divertido.





Su look clásico persigue cocos yendo a por el rival. ¡Ojo con hacerlo cerca del borde!



Los fantasmas serán sus aliados, sacándolos a escena para su smash lateral. Y pegarán bien duro.



Xenoblade CHRONICLES #57 SHULK

El protagonista del primer Xenoblade Chronicles es el único luchador que puede cambiar de estado durante el combate, ya que Monado (su famosa espada) le permite alternar entre cinco modos diferentes: salto, velocidad, barrera, presa y smash. Esto le hará ser bastante complejo a la hora de sacarle todo el partido, pero merecerá mucho la pena.



Su Smash Final traerá a escena a varios compañeros de su increíble videojuego.

Su espada Monado le otorga la habilidad de cambiar de estado... y además es letal.



#60ε KEN

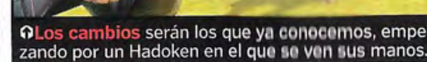


Pedazo de fichaje: ¡Ken se une a Smash Bros.! Como en los Street Fighter, será muy parecido a luchar con Ryu, con los mismos matices de siempre: será algo más rápido, su Hadoken lucirá algo diferente, y su Shoryuken fuerte tendrá llamas. Como su colega, sus magias harán más daño si realizamos los combos con giros del stick, y siempre mirará al rival en los 1 vs. 1. Un Ryu contra Ken en un Smash... flipante.



Dos Smashes Finales marca de la casa: Shinryuken y Shippu Jinraikyaku. Preparaos para arder.

Los cambios serán los que ya conocemos, empezando por un Hadoken en el que se ven sus manos.



#61 CLOUD



Después de una larguísima espera (no olvidemos que empezó a programarse para N64), Final Fantasy VII llegará a Switch. Este es su legendario protagonista, Cloud, con el que ya pudimos jugar en Wii U y 3DS vía DLC. Ahora llega de inicio, y con todas las habilidades de su aventura original. Su espada, grande como ella sola, será un arma devastadora, y además contará con sus invocaciones, barra de carga incluida.



La barra de límite podrá cargarse para potenciar un ataque especial... al que difícilmente se sobrevivirá.



La Espada Mortal tiene una larga historia detrás. Gracias a ella, Cloud será un gran luchador.



#63 BAYONETTA

La famosa bruja hizo un pacto con... Nintendo. De quedarnos sin el primer título en principio, pasó a ser saga exclusiva, con los dos juegos en Wii U y Switch, y el tercero de camino. A SSBU traerá sus dos looks, sus magias y golpes clásicos, y será una luchadora rápida, variada... y estilosa.



Su magia negra invocará por momentos enormes seres para golpear.



Armas y golpes caracterizan cada combate de Bayonetta en su saga... igual que en los Smash.

#69 INCINEROAR



Como un "wrestler", Incineroar lanzará a sus oponentes de un lado a otro del "ring".

Todo tipo de golpes harán de él un luchador variado. ¡Ganas de probarlo!

El último anuncio de todos, y con el que se cierra el plantel de serie del juego, es este Pokémon llameante. Casi todos sus movimientos estarán inspirados en la lucha libre, e incluso sacará las cuerdas para lanzar al rival... y habrá que coordinar el golpe tras el rebote. Además, contará con muchos ataques de su propio juego, como son Lariat Oscuro, Tajo Cruzado, Desquite... o Hiperplancha Oscura X, su Smash Final.

HABLA LA COMUNIDAD

Hace unos diez años, fans de SSB se fueron reuniendo en un foro de dominio libre. Melee iba dando paso a Brawl, y aquel grupo acabó siendo una gran comunidad. Aquí os traemos a una parte de ella para que nos hablen de la saga.



Bruno Quatrocchi

Nickname: Robo-Luigi **Edición favorita:** Super Smash Bros. for Wii U **Personaje favorito:** R.O.B.

Super Smash Bros. ha sido una saga de videojuegos que ha tenido un impacto muy positivo en mi vida desde pequeño, y me ha ayudado a conocer gente con la que mantendría contacto durante muchos años por todo el país... E incluso fuera de él. Esta nueva entrega, Super Smash Bros. Ultimate, promete ser la más ambiciosa hasta ahora y la posibilidad de poder jugarlo en cualquier lugar (impensable antes de la versión de Super Smash Bros. for 3DS) va a dar para muchas horas de diversión en más situaciones, sin contar todas las novedades y sorpresas que nos esperan. Tengo expectativas muy altas con Super Smash Bros. Ultimate, pero sé que son merecidas y seguramente las superará, ya que, al menos habiendo podido probar la demo del juego, sé que lo que nos va a ofrecer va a superar a las anteriores entregas en muchos aspectos, ya no solo para competir si no para divertirnos con amigos y familiares en cualquier parte. Tendremos para disfrutar durante mucho tiempo.

Bernat Udina Guàrdia

Nickname: naT o Smash_naT **Edición favorita:** Super Smash Bros. Ultimate **Personaje favorito:** Entrenador Pokémon



Es, en mi opinión, una de las franquicias más importantes de Nintendo. Ya desde la versión de N64 ha sido un juego muy inspirado, ya que no es simplemente reunir a los personajes, si no que además presenta gran cantidad de ideas totalmente únicas e innovadoras. Desde entonces, cada entrega ha conseguido sorprender de una forma u otra. Los juegos de Smash se pueden jugar de muchas maneras, debido a la gran profundidad y la gran cantidad de opciones que dan. En el caso de Ultimate, parece que las posibilidades van a ser mayores que nunca, manteniendo la facilidad de jugar para los noveles. Ultimate no solo es excepcional por la gran cantidad de personajes que tiene, sino que, a nivel de mecánicas, recupera las mejores ideas de cada juego, haciendo los combates lo más profundos posibles, ya sean jugadores "casuals" o competitivos. En definitiva, Smash Bros. es un juego donde es fácil entrar, pero cuanto más juegas más secretos descubres. En mi opinión, Ultimate va a ser la máxima expresión de esta idea.

Estefanía Maestro Lladró

Nickname: Kanna **Edición favorita:** Super Smash Bros. Ultimate **Personaje favorito:** Yoshi

La saga Smash Bros. forma parte de mi vida desde hace mucho tiempo. Me ha permitido conocer a gente de toda España con la que (prácticamente seguro) de otra forma no habría coincidido. El anuncio de Smash Ultimate fue un momento inolvidable, desde entonces estoy contando los días para tener el juego en casa. Los personajes nuevos se ven increíbles, y vamos a tener un montón para escoger.

En mi caso, no puedo esperar para jugar contra todo el mundo con mi Inkling. Creo que lo mejor de este juego es que se han preocupado mucho de incluir elementos para divertir a la gente que quiere disfrutar el juego de forma menos seria, pero a la vez han añadido muchos detalles para los que se toman el juego de forma más competitiva.

Adrián González Suárez

Nickname: Adrik **Edición favorita:** Super Smash Bros. Brawl **Personaje favorito:** Marth



Esta saga siempre me ha resultado emblemática por su capacidad para reunir a tantos personajes carismáticos de Nintendo y otras franquicias, y Ultimate es el culmen de lo que supone la saga de Super Smash Bros. Tener la posibilidad de jugar con tantos personajes de la infancia es una experiencia que no tiene comparación para mí, y todo esto sin perder a los nuevos luchadores que se han unido a lo largo de estos años. En cuanto a las mecánicas, me ha parecido un juego super dinámico y con mucha más movilidad que la entrega anterior. Tengo la sensación de que esto va a atraer a un montón de jugadores, por lo vistosos y trepidantes que van a ser los combates. Creo de todo corazón que Super Smash Bros. Ultimate va a ser un verdadero bombazo, tanto para aquellos que llevamos años dedicados a la saga, como para todas aquellas personas que pretendan introducirse con esta nueva entrega.

Sergio Muriel Luis ■ **Nickname:** S ■ **Edición favorita:** Super Smash Bros. Ultimate ■ **Personaje favorito:** Captain Falcon

Smash Bros. ha sido una saga a la que he jugado prácticamente durante toda mi vida, desde que salió Smash 64, cuando tenía 4 años, hasta ahora. A pesar de que todos son juegos de la misma saga, son completamente diferentes entre ellos... y Ultimate no es una excepción. Lo que he podido probar por ahora me ha gustado mucho, empezando por el que se le haya dado más importancia al juego ofensivo, con cambios en las mecánicas existentes: ahora solo se pueda hacer una finta aérea, rodar varias veces seguidas te hace hacerlo cada vez más lento y ya no es tan fácil volver al borde cuando te mandan fuera del escenario. También me ha gustado que ahora, con cualquier personaje, podamos correr y cancelar la animación con cualquier ataque terrestre, ya que eso nos da más opciones, tanto a la hora de atacar como de defendernos. Por último esta el "parry", que va a ser una de las cosas mas importantes de dominar en mi opinión.

Gerard Lladó Masip ■ **Nickname:** Greward ■ **Edición favorita:** Super Smash Bros. Brawl ■ **Personaje favorito:** Olimar

Los juegos de lucha siempre se han basado en golpear al enemigo hasta dejarlo sin energía, como sería el boxeo. Sakurai dio la vuelta al género haciendo un juego basado en el "ring out", más semejante al sumo.

Desde pequeño, siempre me encantó el Smash. Pero con el tiempo el juego empezaba a hacérseme repetitivo. En ese momento quitamos los objetos y descubrimos una gran profundidad. Smash ha evolucionado a ser dos tipos de experiencias. Por un lado está el juego "casual", por diversión. Un ideal que se explota en Ultimate, donde los objetos son mucho más fuertes y caóticos. Pero para los más jugones existe una profundidad que pocos juegos modernos tienen, y Ultimate llegará con nuevas mecánicas y cambios para aquellos que exploramos la faceta competitiva de Smash. El nuevo juego se plantea como probablemente la mejor edición hasta la fecha, con un plantel de personajes, escenarios y música enorme, y opciones para todos los gustos.

Marc Briansó González ■ **Nickname:** Marcbri ■ **Edición favorita:** Super Smash Bros Ultimate ■ **Personaje favorito:** Diddy Kong

Super Smash Bros. es una saga única, no solo al nivel de ofrecer el mayor "crossover" nunca visto en el mundo de los videojuegos, también a la hora de revolucionar la lucha hasta crear un subgénero aparte, conocido como juegos de lucha de plataformas (muy diferentes a las típicas barras de vida y demás). Su mayor diferencia radica en la forma de ganar, nuestro objetivo no es debilitar al oponente, sino echarle fuera del escenario, ya sea horizontal o verticalmente. Los controles son mucho más simples que los de los juegos de pelea tradicional, sin necesidad de combos muy extensos; pero, a la vez, el poder fluir por todo el escenario crea situaciones muy complejas donde nunca viviremos dos combates iguales. En mi opinión, esta libertad de movimiento es lo que, junto al increíble elenco de personaje, hace que el juego tenga tanto éxito, tanto a nivel "casual" como competitivo, pues es un juego al que es fácil aprender a jugar, pero difícil de dominar. En el caso de Super Smash Bros. Ultimate, no solo tenemos de vuelta de todos los personajes de la saga, también se ha intentado ajustar la jugabilidad, haciendo el juego mucho más frenético. Todavía falta mucho por ver sobre cómo se jugará a Ultimate, ya que con la demo es difícil poder valorar bien. No obstante, una cosa está clara, se trata de la edición definitiva de Smash Bros. Se pude apreciar el cariño de los desarrolladores en el juego, ya sea en los más de 70 personajes, en la gigantesca banda sonora, en los más de 100 escenarios... y hasta en el balanceo de personajes a nivel competitivo, donde han hecho ajustes de forma que parece que el juego estará más equilibrado que nunca.

Pablo Fernández ■ **Nickname:** Pefo ■ **Edición favorita:** Super Smash Bros. for Wii U ■ **Personaje favorito:** Sonic

Smash Bros. surgió como un juego de lucha en el que se mezclan personajes de diversas franquicias de Nintendo. Todo con unas mecánicas revolucionarias, basadas en expulsar a los oponentes del escenario en vez de golpearlos hasta que se agote su energía. La filosofía de la saga es que la diversión sea accesible desde la primera partida gracias a la sencillez de los controles, que hace que el juego sea fácil de aprender, pero difícil de dominar. En un principio, fue concebido como un "party game" con el que pasar muchos ratos divertidos usando los diferentes ítems. Con el paso del tiempo, surgió una forma de jugar competitiva, en la que los ítems se eliminan para dar lugar a un juego con una profundidad muy elevada. Así, Smash puede ser jugado tanto de forma "casual" como competitiva, lo que permite a todo el mundo encontrar una experiencia con la que disfrutar. En Smash Ultimate todos los personajes de las anteriores entregas serán jugables, junto a nuevos personajes que se han pedido durante muchos años, como es el caso Ridley. Esta entrega, además, ha prestado especial cuidado tanto a la faceta "casual" (añadiendo infinidad de escenarios, objetos y modos de juego) como a la competitiva, añadiendo nuevas mecánicas y mejorando el balanceo de los personajes. Así, Smash Ultimate tiene grandes posibilidades de ser la mejor entrega de la saga hasta la fecha, ya que el juego ofrece una experiencia única para todo el mundo con su infinidad de modos de juego, personajes, escenarios y música.

BLACK FRIDAY

Si quieres aprovechar las rebajas del Black Friday para iniciar tus compras navideñas, aquí van algunas sugerencias

El último viernes de noviembre (y en algunos casos, durante todo ese fin de semana), muchos comercios lanzan interesantes descuentos en numerosos productos, por lo que es un momento ideal para iniciar las compras navideñas y ahorrarse unos euritos. Si tienes pensado aprovechar para hacerte con juegos, consolas o periféricos, es interesante que tengas muy claro cuál es tu objetivo y qué precio tiene normalmente, para no dejarte llevar a lo loco por "ofertas" que a veces no lo son tanto. ¡Hay que estar informado y gastar con cabeza!

Claves para comprar bien

Lo primero es que tengas claro qué quieres comprar, ¿una consola con juego, o una edición especial? ¿Estás seguro de qué juego es el que quieres regalar(te)? Cuando lo tengas claro, mira a ver qué precio tiene en fechas normales y busca el comercio que te ofrezca la mejor oportunidad. ¡Cómpralo solo si lo encuentras rebajado! Para ayudarte en esta tarea, te hemos preparado una selección de productos chulísimos y te indicamos su precio habitual. Así que ya tienes parte del trabajo hecho. ¡Ojalá puedas comprar muchas cosas al mejor precio posible! ●

Tarjetas prepago

Hay veces que lo que queremos regalar no está disponible en tiendas normales. Por ejemplo, alguno de los cientos de nindies que solo están a la venta en la eShop, una expansión chula... También puede ocurrir que no tengas tarjeta de crédito, o que te dé apuro facilitar tus datos bancarios (o los de tus padres). Tranquilo, existen tarjetas de prepago que permiten comprar en la eShop con solo introducir un código. ¡Mola!



Suscripción NS Online. Imprescindible para jugar online. La suscripción de 12 meses cuesta 20 € y la de tres meses, 8 €.



Nintendo eShop Cards. Sirven para rellenar nuestro monedero virtual y comprar lo que queramos (juegos, DLC, suscripción online...). Es una divertida manera de regalar dinero sin que lo parezca. Las tenemos desde 15 a 50 €.



Tarjeta de juegos. Hay juegos (y DLC) que no se ponen a la venta en físico, pero que merece la pena tener o regalar. En muchos comercios podemos comprar tarjetas que dan acceso a estas descargas.



Consolas

No hay mejor regalo que una consola, y ahora es un buen momento para lanzarse a por una. Podemos hacernos con la Switch normal (330 €), recurrir a un pack con juego (desde 350 euros, según la tienda) o tirar por una de estas preciosas ediciones especiales. Si prefieres una 3DS o una New 2DS XL, también tienes la opción de comprarla sola (150 euros), en una edición especial sin juego (160 euros) o con un pack con juego.



Switch Edición Pokémon: Let's Go. Ideal para fans de Pokémon. Cuesta 400 € e incluye consola y base decoradas con Eevee y Pikachu, Joy-Con tematizados, el juego preinstalado y la Poké Ball Plus.



Nintendo Switch Edición Super Smash Bros. Ultimate. Con un precio de 380 euros, incluye el código de descarga y la consola y los Joy-Con decorados con motivos del juego. ¡Irresistible!



Nintendo Switch + Fortnite. La consola es la Switch normal, pero incluye una descarga con 1000 paVos y un pack de apariencia única, mochila, planeador y pico. Todo por 330 euros.



Nintendo Switch Edición Limitada Diablo III. 395 euros te hacen falta para conseguir esta Switch decorada con artes de Diablo III. Incluye el código de descarga del juego y una funda personalizada.



Nintendo New 2DS XL Minecraft Edition. Su precio es de 170 euros e incluye una versión preinstalada del aclamado Minecraft. Aunque lo mejor es su diseño personalizado, está claro.



Nintendo New 2DS XL Verde Lima + Mario Kart 7. En este caso, también tenemos un juego preinstalado, Mario Kart 7, sin embargo la consola es una edición normal. Su precio es de 155 euros.

Periféricos

Aunque con la consola de base ya tienes todo lo necesario para disfrutar, incluido para jugar a dobles, no está de más aumentar las opciones.



Joy-Con (80 €). Básicos para disfrutar a tope en compañía.



Mando Pro (75 €) Ideal para juegos con control tradicional.



Soporte de carga (20 €). Carga Switch en modo sobremesa.



Grip de carga (30 €). Carga los Joy-Con mientras juegas.



Tarjeta MicroSD Imprescindible. Sobre 30 € las de 128 GB.

amiibo

Estas preciosas y detalladas figuras no solo quedan de lujo en la estantería, además nos aportan ventajas especiales en los juegos con solo acercarlas a la consola, ya sea Switch o New 3DS/2DS. Las tenemos **desde los 13 euros hasta los 25** que cuesta el gran Detective Pikachu. Hay personajes de todas las sagas de Nintendo, incluidas las clásicas. ¿No son una pasada?



Nintendo Labo

Un regalo chulísimo, sobre todo para los más peques de la casa. Montar nuestros propios periféricos de cartón es solo el principio de la diversión. Hay tres kits disponibles: **Variado (60 €), Robot (70 €) y Vehículos (60 €).** Elige tu favorito... ¡y a disfrutar!



Juegos

Lo mejor de todo, por supuesto, son los propios videojuegos, y ambas consolas tienen un catálogo impresionante. A Switch le ha bastado año y medio para tener grandes cracks de todas las compañías, los mejores exclusivos y todos los indies. ¿Y qué decir de la familia de consolas 3DS? Pronto cumplirá 8 años cargados de maravillas, y aún nos sorprende con nuevos juegazos. Aquí os traemos una muestra para ayudaros a elegir.

■ Nintendo ■ Plataformas ■ 1-2 jugadores ■ 59,99 €

SUPER MARIO ODYSSEY

El más grande, el inconfundible, el inimitable... ¡Super Mario tiene un juegazo histórico en Switch! Pasarán las décadas y seguirá siendo un imprescindible, gracias a un diseño de niveles fantástico y su mezcla de lo clásico y lo innovador.





■ EA ■ Deportivo ■ 1-4 jugadores ■ 59,99 €

FIFA 19

El deporte rey va con nosotros a todas partes gracias a esta impresionante edición para Switch. Todo son mejoras con respecto a FIFA 18, y tiene opciones para que nos dure una eternidad, incluido el genial FUT, y competiciones como la Champions.

■ Nintendo ■ Carreras ■ 1-8 jugadores ■ 59,99 €

MARIO KART 8 DELUXE

Si la edición de Wii U nos pareció un bombazo, con esta nos quedamos boquiabiertos. Seguimos enganchados a su perfecto online, y trae todos los extras deseados: un plantel de escándalo y todo tipo de modos, batalla incluida. ¡Diversión total!



■ Nintendo ■ Aventura ■ 1 jugador ■ 69,99 €

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

¿Hay algún premio que no haya ganado? El primer juego de Switch llegó como un clásico instantáneo, y aún no podemos dejar de recorrer Hyrule. Si todavía no lo has jugado, ya puedes parar de leer... y salir corriendo a la tienda más cercana o entrar en la eShop. Es de los mejores de la historia.



■ Nintendo ■ Fiesta ■ 1-4 jugadores ■ 59,99 €

SUPER MARIO PARTY

¡Que rueden los dados! Los normales, o los especiales de cada personaje... y es que esta edición está cargada de sorpresas, y tiene hasta modo cooperativo para jugar contra otra pareja. La fiesta está servida con una edición que saca todo el partido a los Joy-Con. ¡A jugar!





■ Bandai-Namco ■ Lucha ■ 1-6 jug. ■ 59,99 €

DRAGON BALL FIGHTERZ

Nunca antes habíamos visto la famosa serie reflejada con tanta fidelidad. Se trata de un juego absolutamente espectacular en lo visual, que además goza de una jugabilidad digna de los creadores de Guilty Gear. Seas o no fan, es un juegazo de lucha, y tiene un modo online de lujo.



■ Nintendo ■ Shooter ■ 1-8 jugadores ■ 59,99 €

SPLATOON 2

Una vez más, en lugar de seguir la corriente, Nintendo reinventó un género. Las luchas 4 vs. 4 a base de chorros de tinta ya son míticas, y esta segunda parte es sencillamente colosal. Además de las actualizaciones gratuitas, también podéis comprar opcionalmente la Octo Expansion.





■ Nintendo ■ Deportivo ■ 1-4 jugadores ■ 59,99 €

MARIO TENNIS ACES

Otra saga que marca en Switch su punto de partido. ¡Qué pasada de Mario Tennis! Entre sus logros contamos una jugabilidad genial, gráficos chulísimos, modo aventura, online cargado de torneos y un plantel que no para de crecer de forma gratuita. Además, para los clásicos, un modo aventura variado y divertidísimo. ¡Vaya ace!

■ Blizzard ■ RPG-Acción ■ 1-4 jugadores ■ 59,99 €

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

Nunca es tarde si la dicha es buena, y esta edición de Diablo III que nos acaba de llegar es básicamente inmejorable. No solo trae todos los contenidos lanzados para otras plataformas, sino que viene con extras de The Legend of Zelda y, más importante aún, opciones multijugador de todo tipo. El juego en red de este título es mítico, pero solo en Switch podremos compartir la experiencia con amigos en cualquier parte y con un Joy-Con por jugador. ¡Que se preparen los seres del inframundo!





■ LEVEL-5 ■ RPG ■ 1-4 jugadores ■ 39,99 €

YO-KAI WATCH: BLASTERS

¡Los espíritus se han metido a cazafantasmas! Formamos nuestro equipo de Blasters entre más de 400 Yo-kai, y tendremos que elegir bien, ya que no será fácil acabar con los Yo-kai maléficos que inundan la ciudad. Además, ha llegado gratis el extra Brigada del Conejo Lunar.





■ Nintendo ■ Aventura ■ 1 jugador ■ 44,99 €

METROID: SAMUS RETURNS

Pocos podían imaginar este bombazo del E3 de 2017: Metroid en marcha para 3DS... ¡y hecho en España! Se trata de un ejemplar remake del juego de Game Boy de 1992, del que toma su desarrollo. Así, aunque no tengamos que retroceder a por otros caminos y objetos como suele ser habitual en la saga, estamos ante un Metroid con mayúsculas, con jugabilidad y graficos a la última.

■ Nintendo ■ Fiesta ■ 1-2 jugadores ■ 39,99 €

WARIO WARE GOLD

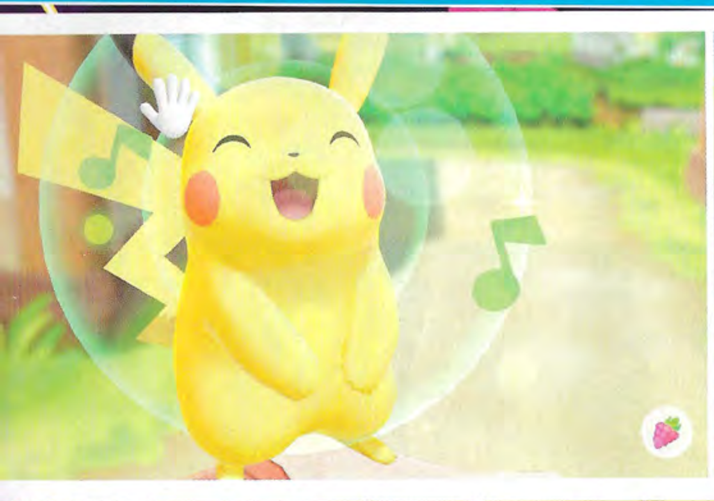
Se desató la locura total en 3DS. ¡300 microjuegos! Todos con el sello de absurdez y diversión que solo Wario sabe darles, pero esta vez sacando jugo de las posibilidades de la portátil. Preparaos para soplar al micrófono, girar la consola, tocar la pantalla... con fines tan locos como arrancar pelos de una nariz. El contexto es el de un torneo de juegos que organiza Wario para sacar dinerito, un modo que destaca porque está doblado al castellano. ¡Toda una peli de humor absurdo!

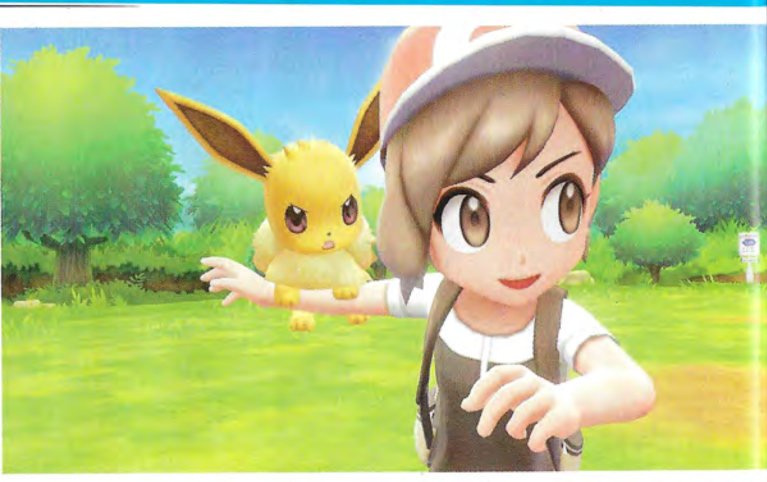
■ Nintendo ■ Aventura ■ 1-2 jugadores ■ 39,99 €

LUIGI'S MANSION

El estudio encargado de remasterizar en 3DS los Zelda de N64 lo ha vuelto a hacer: genial reedición del juegazo con el que estrenamos GameCube. La pantalla táctil aporta mejoras a la jugabilidad, y los gráficos están muy bien actualizados. Todo a punto para volver a pasarlo de miedo en esta mansión encantada. ¡Luigi al rescate!

















Por primera vez en un juego de Pokémon, los encuentros con Pokémon Salvajes no se producirán de forma aleatoria, nos los encontraremos directamente en el mapa.

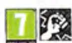


Nuestro Pokémon inicial nos acompañará durante toda la aventura, y con él celebraremos de una forma muy especial las victorias en cada Gimnasio Pokémon.

Pokémon: Let's Go, Pikachu! Pokémon: Let's Go, Eevee!

¡Una aventura de Pokémon, por fin en Nintendo Switch!





Género	**RPG**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1-2**
Precio	**54,99€**
Idioma	**Español**
Tamaño	**4,37 GB**



Argumento
Emprendemos nuestra aventura en Pueblo Paleta, decididos a hacernos con las ocho medallas de Gimnasio necesarias para participar en la Liga Pokémon. ¡Así nos convertirnos en el mejor Entrenador Pokémon de Kanto!

Ha sido una larga espera, pero tras todo este tiempo por fin podemos disfrutar de un RPG de la saga principal de Pokémon en nuestra Nintendo Switch... ¡y de qué manera! **Con Pokémon: Let's Go, Pikachu y Let's Go, Eevee! reviviremos las míticas aventuras de Pokémon Amarillo**... pero de una forma totalmente nueva.

Comienza la aventura

"¡Me llamo Oak, pero la gente me conoce como el Profesor Pokémon!". Esto es lo que leeremos nada mas empezar nuestra nueva historia, un episodio fundamental para todo Entrenador Pokémon: la presentación del Profesor Oak, que nos hará una introducción al universo de Pokémon antes de empezar la aventura en Pueblo Paleta. **Esta vez, Pikachu no será el único que nos acompañará en nuestras hazañas por Kanto.** Al plantel se une otro de los Pokémon insignia de la primera generación, Eevee, formándose así el dueto que marca el título de estas dos nuevas ediciones. Además del Pokémon inicial, también habrá algunos elementos exclusivos de cada versión, como algunos Pokémon (Bellsprout, Vulpix y Meowth en la versión de Eevee, y Oddish, Sandshrew y Growlithe en la de Pikachu). Al igual que ocurre en el resto de juegos la saga, nada más empezar conoceremos a nuestro rival, que será quien se encargue de medir fuerzas con nosotros durante toda la aventura, además de hacer las veces de guía y compañero. Por supuesto, su Pokémon principal y más poderoso será el protagonista de la edición contraria a la que estemos jugando, como le ocurría a Rojo con Azul en la edición de Game Boy Color. Una vez hechas todas las introducciones, el Profesor Oak nos entregará nuestra Pokédex, y... ¡a recorrer el mundo junto a nuestro Pokémon!

Una historia diferente

En cuanto empecemos a avanzar un poco en la historia, nos percataremos de algo que marca por completo



Caja Pokémon
A diferencia del resto de juegos de la saga principal, en Let's Go podremos acceder a la Caja de Pokémon en cualquier momento de la aventura. Ahí cambiamos a cualquiera de los que hemos atrapado por alguno de los seis activos del equipo, como en Pokémon GO.

¡Siempre a la moda!

Otra de las novedades de Let's Go es que no solo podemos personalizar la vestimenta de nuestro personaje, sino que también la de nuestro Pokémon inicial. Por todo Kanto encontraremos tiendas y entrenadores de los que podremos conseguir nuevos conjuntos. Están compuestos por gorra, mochila, camiseta, pantalones y zapatillas.



Tras los primeros minutos nos darán un look, ¡una gorra y camiseta para Eevee!



En el menú de personalización podremos ver cómo nos quedan todos los conjuntos.



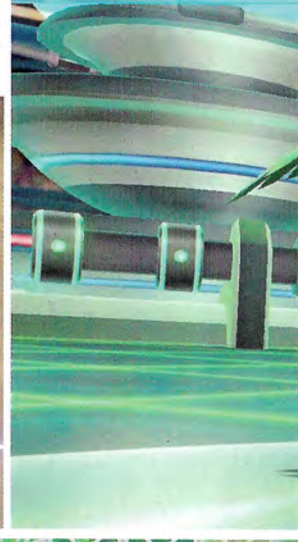
Si somos muy aficionados a la Zona Safari conseguiremos este look en C. Fucsia.



Llenar de lacitos a Pikachu y... mira qué mono y adorable queda. ¿A él le gustará?



Si jugamos acompañados por otra persona, podremos lanzar dos Poké Ball a la vez. Si lo hacemos correctamente realizaremos un tiro combinado.





Podemos visitar a todos nuestros Pokémon transferidos desde Pokémon GO, e interactuar con ellos. ¡Una pasada!

estas dos nuevas entregas de Pokémon, y que fue uno de los puntos más criticados cuando se anunciaron por primera vez. Seguro que más de uno se lo preguntó en su momento: "¿otra vez volver a jugar la aventura de los primeros juegos?". Pues nada más lejos de la realidad, y es que **nos encontramos ante un "reboot" y no un "remake" de Pokémon Amarillo.** Al igual que en esa edición, tendremos que recorrer todo Kanto para hacernos con las ocho Medallas de Gimnasio y, posteriormente, derrotar al Alto Mando y convertirnos en campeones de la Liga Pokémon, pero... aquí viene la gran sorpresa!. Aunque la base es la misma... ¡la historia ha cambiado muchísimo! Sin ir más lejos, no volveremos a jugar con Rojo, el protagonista tanto en las ediciones de Game Boy como en los remakes de Game Boy Advance. Del mismo modo, Azul no será nuestro rival. Durante toda la aventura iremos viviendo momentos totalmente inesperados para los jugadores más veteranos, así como apariciones de nuevos personajes, que aportarán un nuevo matiz a la historia. Mucha atención con algunos NPC que nos encontraremos por los distintos pueblos, ya que tienen mucho más que revelar de lo que parece.

Está claro que **Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! juegan mucho con la nostalgia**, pero si eres de los que esperaban que este juego fuera simplemente una "puesta a punto" de los títulos de hace dos décadas, o volver a jugar la historia de la edición amarilla con gráficos mejorados... te vas a llevar más de

¡EL PODER DE EEVEE!

Agitando el mando podremos desatar el poder oculto de nuestro Pokémon principal. ¡Demoledor!







Algunos Pokémon podrán llegar a megaevolucionar, como es el caso de Venusaur, Charizard o Blastoise.

Gimnasios Pokémon

Sin duda, uno de los cambios más significativos a nivel gráfico ha sido el lavado de cara que han recibido los Gimnasios Pokémon, que ahora lucen mucho más espectaculares.



El Gimnasio de Ciudad Azafrán, con Sabrina, es uno de los más impresionantes.



En Ciudad Celeste nos encontraremos con Misty y su Gimnasio de tipo Agua.



En Ciudad Fucsia, donde antes se encontraba la Zona Safari, ahora tenemos el Pokémon GO Park. Ahí podremos transferir nuestros Pokémon desde el móvil.



El Pokémon GO Park nos pondrá a prueba con un minijuego. En él tendremos que sacar del recinto a todos los Pokémon de una misma especie. Como premio: caramelos.

GRACIAS AL PODER DE NINTENDO SWITCH, POKÉMON LET'S GO LUCE UN NUEVO Y ESPECTACULAR ESTILO GRÁFICO

una sorpresa. Sin duda, todo un acierto por parte de Game Freak, tanto para mejorar los puntos en los que la historia original llegaba a cojear (haciéndola mucho más divertida para los nuevos jugadores), como para introducir un montón de referencias a otros juegos de Pokémon. Y este es un aspecto que hará las delicias de los Entrenadores más experimentados.

Nuevas perspectivas

Ahora sí, ha llegado el momento de hablar sobre una de las mayores bazas de Let's Go: **el gran salto que ha dado Pokémon, pasando de Nintendo 3DS a Nintendo Switch**, y lo que eso supone a nivel gráfico. ¡Esto sí que es una megaevolución! Desde el minuto cero, nos daremos cuenta de lo bien aprovechado que está el gran potencial técnico de la consola híbrida de Nintendo en estos dos juegos. Siempre respetando el estilo que caracteriza a la legendaria saga, es increíble lo bien que se aprecian los detalles de cada Pokémon, tanto en las animaciones y en los ➲

¡EL PODER DE PIKACHU!

Al igual que Eevee, Pikachu también tiene un nuevo ataque súper poderoso que ejecutará al desatar su poder.



Técnicas Secretas

Las famosas MO, o Máquinas Ocultas, que nos permitían utilizar ciertos movimientos como Fuerza, Surf o Vuelo fuera del combate, ahora reciben el nombre de Técnicas Secretas (TS), y será nuestro Pokémon inicial, Eevee o Pikachu, quien las aprenda todas, sin necesidad de aprender otro ataque para utilizarlas. Así, podremos volar por todo Kanto con nuestro Eevee, o surfear los mares en la tabla de Pikachu. Sin duda, una buenísima solución para evitar tener que llevar siempre un Pokémon en el equipo dedicado exclusivamente a utilizar estos ataques. De hecho, estas técnicas, en el juego, las aprenden los humanos, y nosotros somos un caso excepcional.



Tala es la TS que sustituye al antiguo Corte, y será la primera que aprenderemos.



Con este curioso aparato, Eevee podrá llevarnos por todo Kanto en unos segundos.



La Poké Ball se iluminará de color verde cuando un Pokémon haya sido atrapado. Si tenemos la Poké Ball Plus, veremos que en el periférico también ocurre lo mismo.





Las megaevoluciones son las formas más poderosas de un Pokémon, y los tres iniciales de Kanto tienen esta opción.

ENTRENADOR

Durante nuestra aventura nos meteremos en la piel de un entrenador totalmente nuevo, al que podremos personalizar editando sus rasgos faciales.

ENTRENADORA

Si durante elegimos ser Entrenador, la Entrenadora de apoyo será por defecto el segundo jugador, y viceversa.

escenarios de combate, como en los encuentros aleatorios por el mapa. Se nota que el cambio gráfico se ha hecho respetando hasta el último detalle de la versión original. También hay aspectos que sí que se han tenido que adaptar al nuevo estilo, como los edificios y su perspectiva. Ahora son mucho más proporcionados con los personajes, y en ellos se pueden apreciar muchos más detalles. De hecho, si nos fijamos con atención en los lugares más importantes, como los Centros Pokémon, el Casino de Ciudad Azulona o las Tiendas Pokémon de cada pueblo, veremos que ahora tienen carteles con un **nuevo "pokéidioma", que ha sido creado para estos juegos**. Pero si a algo le ha sentado bien este nuevo estilo gráfico, es a los Gimnasios Pokémon. Al entrar, nos invadirá esa sensación de épica e inmensidad, que antes no podía llegar a transmitirse de la misma forma en Game Boy y Game Boy Advance. Es más... **por fin se han incluido espectadores viendo nuestros combates desde las gradas,** algo que los jugadores han estado pidiendo durante varias generaciones!

¿Un lavado de cara?

¡Pero no todo son referencias a los juegos de primera generación! Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! son el puente perfecto para todos esos nuevos jugadores que quieran empezar ahora a adentrarse en los juegos de esta saga, o **para aquellos jugadores que hayan descubierto el mundo de Pokémon gracias a Pokémon GO** y quieran dar el salto a jugar en consola. De hecho, muchas de las novedades de estos juegos han sido adaptadas a partir de el famoso éxito de Niantic. La primera gran novedad es la forma de capturar Pokémon salvajes. Se acabó aquello de encontrar Pokémon





Ahora ya no podremos hacer Surf sobre cualquier Pokémon que aprenda este ataque, serán Pikachu o Eevee quienes nos ayuden a navegar por el mar. Para ello usarán su nueva Técnica Secreta. ¡Preparaos para coger olas!

Acompañantes

Al igual que en los remakes de Oro y Plata, en Let's Go cualquier Pokémon podrá salir de su Poké Ball y seguirnos, ¡y algunos son tan grandes, que nos llevarán ellos a nosotros!



¿Alguna vez habíais visto un Snorlax levantarse de su siesta y andar? ¡Por fin!



Kangaskhan es tan grande que nos llevará al hombro, junto a su cría y a Eevee.



Charizard, junto con Mewtwo, es el único Pokémon que tiene dos megaevoluciones: una de tipo Fuego/Volador, y otra de tipo Fuego/Dragón. Las dos son una pasada.



El Teniente Lt. Surge es el Líder de Gimnasio de Ciudad Carmín, y su especialidad son los Pokémon de tipo Eléctrico, como este Raichu, que es su Pokémon estrella.

de forma aleatoria al entrar en la hierba alta, y debilitarlos en un combate para poder atraparlos. De hecho, **tan solo combatiremos contra otros Entrenadores**, y será en peleas tan estratégicas como siempre gracias a la gran variedad de tipos de Pokémon (y de ataques) característica de la saga. Ganaremos experiencia capturando Pokémon salvajes, y esta experiencia se repartirá entre los seis integrantes de nuestro equipo. También tendremos que fijarnos en los CP de cada Pokémon, algo propio de Pokémon GO. Aunque los niveles se mantengan, las estadísticas variarán en función de este nuevo parámetro para facilitar la interacción entre los dos juegos. Además, al más puro estilo Pokémon GO, podremos encontrarnos con estos Pokémon salvajes merodeando directamente

LOS POKÉMON SALVAJES NO APARECEN DE FORMA ALEATORIA, LOS VEREMOS MOVERSE POR EL MAPA



LOS 150 ORIGINALES

En nuestra aventura por Kanto podremos encontrarnos con los 150 Pokémon originales, además de algunos Pokémon especiales como Mew o Meltan.





¡Pokédición Especial!

Para celebrar el lanzamiento de estos dos nuevos juegos, Nintendo también ha preparado la salida de esta consola de edición limitada con un Joy-Con del color de Eevee, y otro con el característico amarillo de Pikachu. Esta Nintendo Switch, además de incluir una copia digital de una de las dos ediciones, también está decorada con siluetas de los dos Pokémon, tanto en la parte trasera de la consola como en el dock. ¡Mirad qué chulada! Su precio es de unos 400 euros e incluye una Poké Ball Plus. ¿Se te va a escapar?

por el mapa y no lucharemos con ellos, sino que tendremos que atraparlos lanzando la Poké Ball con el Joy-Con o con el nuevo mando: la Poké Ball Plus. Esta es otra de las grandes novedades de Let's Go: el sistema de juego se ha simplificado para que nos movamos con el joystick **y solo necesitemos los dos botones principales: A y B.** Gracias a esto, también podemos jugar sin necesidad de ningún otro mando más allá de la Poké Ball Plus... ¡y usando solo una mano!

La nueva Poké Ball Plus

Además de ser un mando, también nos permitirá hacer mucho más inmersiva nuestra aventura por Kanto. Como su nombre indica, es una Poké Ball real, por lo que vibrará y brillará cuando capturemos un nuevo Pokémon, al igual que en el juego. De hecho, también tiene un pequeño altavoz, y por él podremos escuchar a nuestro Pokémon como si se encontrase dentro. **Además de utilizar esta Poké Ball como mando, también podemos llevárnosla con nosotros cuando no estemos jugando** para que nuestro Pokémon favorito nos acompañe. Cuando volvamos a conectar la Poké Ball Plus a nuestra Switch, este Pokémon regresará al juego y, en función del tiempo que hayamos pasado con él fuera, conseguirá más o menos experiencia, entre otras cosas. Algo parecido a lo que ocurrió en su momento con los remakes de Pokémon Oro y Plata para Nintendo DS y el Pokéwalker. Lo mejor de todo es que, al conseguir este accesorio, ¡ya nos traerá un Pokémon en su interior! Y este no es otro que el mítico y legendario Mew, al que solo podremos conseguir de esta forma.

Let's Go + Pokémon GO

La conexión entre las ediciones de Pokémon Let's Go y Pokémon GO no se queda solo en las similitudes a la hora de atrapar Pokémon, ¡también podemos conectar directamente ambos juegos! Aquí es donde entra en juego el GO Park, un lugar donde podemos jugar con los Pokémon de nuestro móvil antes de atraparlos y llevárnoslos así por todo Kanto. El GO Park está formado por 20 parques, y cada uno de estos recintos tiene capacidad para guardar 50 Pokémon distintos, por lo que, en total, **podremos tener hasta 1000 Pokémon en el GO Park.** Cuando hayamos acumulado 25 Pokémon de una misma especie, desbloquearemos la Zona Lúdica, un minijuego en el que seremos algo así como "poképastores", y tendremos que guiar a todos los Pokémon hacia la salida. A cambio, obtendremos distintas recompensas, como Caramelos de esa especie de Pokémon, con los que, al igual que ocurre en Pokémon GO, podremos aumentar sus estadísticas. **Podemos sincronizar tantas cuentas de Pokémon GO como queramos,** por lo que también podemos recibir en nuestros juegos otros Pokémon de algún familiar o amigo. Eso sí, hay que pensar muy bien qué Pokémon transferir, ya que, una vez los hayamos pasado a Pokémon: Let's Go, Pikachu! o Pokémon: Let's Go, Eevee! ya no podremos mandarlos de vuelta. Eso sí, a cambio, recibiremos

El complemento perfecto

La Poké Ball Plus se va a convertir en tu compañera inseparable. Funciona como un Joy-Con (tiene stick y botones) y gracias a sus sensores podrás hacer el gesto de lanzarla para capturar a los Pokémon. Cuando lo logres, se encenderá, vibrará y emitirá el sonido propio del Pokémon capturado. Por supuesto, te la podrás llevar de paseo y es compatible con Pokémon Go. La podemos comprar por separado por 49,95 €, en un pack con el juego por 100 , o junto a la edición especial de Switch. Ah, ¡es la única manera de conseguir a Mew!







A veces sí lucharemos contra Pokémon salvajes, pero solo si son Pokémon únicos o legendarios, como Articuno, Moltres y Zapdos. Para atraparlos, primero hay que derrotarlos.



Al igual que en Pokémon Amarillo, el trío formado por Jessie, James y Meowth volverá a hacer de las suyas para intentar sorprender a Giovanni, el jefe del Team Rocket.



¡Hazte con todos!

¡En estos juegos la captura de Pokémon salvajes juega un papel mucho más importante! Tendremos que practicar mucho para lograr una buena técnica... y que no se nos escapen los más poderosos.

¡A PRACTICAR! Para lograr una buena captura, tendremos que acertar con la Poké Ball justo en el centro del círculo que rodea al Pokémon.

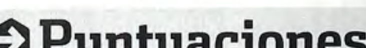
INFORMACIÓN ADICIONAL Ojo a la esquina superior derecha. Ahí siempre encontraremos tanto el nivel como el CP de cada Pokémon salvaje que nos encontremos.

LET'S GO ES LA OPORTUNIDAD PERFECTA PARA LOS JUGADORES MÁS JÓVENES DE DESCUBRIRLO TODO SOBRE POKÉMON

distintos premios en las cuentas de Pokémon GO con las que hayamos transferido alguna criatura. Un extra de lo más interesante, que amplía con creces las horas que podremos dedicarle a Let's Go... que no van a ser pocas.

Un futuro prometedor

En definitiva, Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Let's Go, Eevee! marca todo un precedente para los próximos juegos de esta saga. **Es la oportunidad perfecta de adentrarse en el mundo Pokémon** para los jugadores más jóvenes, y una gran ocasión para los más veteranos de volver a recorrer la región de Kanto de una forma distinta. Y eso sin olvidarnos de que, gracias a Switch, además de jugar en portátil, como siempre, también podremos disfrutarlo en la tele, ¡como nunca! Este juego es la aventura idónea para disfrutar de Pokémon hasta que llegue la octava y nueva generación en 2019. Viendo de lo que Game Freak ha sido capaz con Let's Go, el año que viene será toda una delicia para los fans. Como diría el Profesor Oak: "¡Nos espera un mundo de sueños y aventuras con los Pokémon!".



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Es increíble disfrutar por fin de Pokémon con tantísimo detalle.

Diversión ★★★★
Nunca falta en un juego de Pokémon, ¡y menos en Let's Go!

Sonido ★★★
Las míticas canciones de la saga, remasterizadas, son increíbles.

Duración ★★★
No es una aventura rejugable, pero hay largas horas de "postgame".

(+) Los detalles que han incluido en el juego para los fans más veteranos de la saga.

(–) La "excesiva" facilidad de la que disponemos durante gran parte de la aventura.

Nuestra opinión

Perfecto para jugar por primera vez a la saga

Será toda una delicia para los nuevos jugadores y para los fans de Pokémon GO. Cumple a la vez también con los más entendidos, que podrán disfrutarlo... si dejan de lado la baja dificultad.

Te gustará...

Más que... Pokémon Ultrasol y Ultraluna

Menos que... Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa



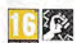
Total



94

EL DATO
Han pasado 18 años desde el último lanzamiento de un juego de Blizzard en una consola de Nintendo. ¡Demasiado!





Género	**Rol y acción**
Compañía	**Blizzard**
Jugadores	**1-4**
Precio	**59,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**13,2 GB**



Argumento
Santuario es el mundo resultante de una unión entre ángeles y demonios. Ahora, ambos bandos están en guerra y la humanidad ha sido olvidada. Lo único que marca la línea entre la salvación y la destrucción de los humanos somos nosotros. Y nos vamos a hinchar a matar criaturas...

Diablo III Eternal Collection

Diversión infinita en el Infierno

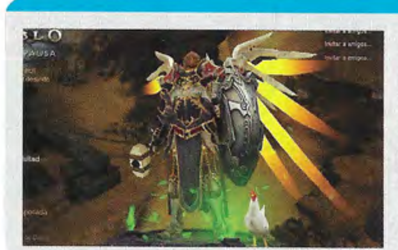
Seis años en el mundo del videojuego dan para mucho. Tanto que, en ese tiempo, hemos tenido dos generaciones de consolas de la casa. Cuando en 2012 apareció Diablo III, aún estábamos agitando los mandos de Wii. Pero hablamos de un juego atemporal que, aunque haya tardado más de un lustro en llegar a una consola de Nintendo, vamos a disfrutar igual o más, ya que hablamos de la versión más completa, cargada de contenido y modos exclusivos.

Hora de aventuras

Diablo III es un juego por el que no pasan los años. De hecho, podríamos decir que mejora cuanto más tiempo pasa. Y es que Blizzard ha ido construyendo **una torre de contenido que se apoya en unos cimientos de lo más sólidos**. Ahora, en pleno 2018 y en la temporada 15 de Diablo III, recibimos un juego que disfrutamos tanto si ya lo habíamos jugado como si llegamos de nuevas. Y es que la fórmula Diablo no caduca. Lo primero que debemos hacer al comenzar es elegir una de entre las siete clases disponibles. Cada una cuenta con equipo propio, así como una serie de habilidades, tanto activas como pasivas, que son únicas para cada personaje. A distancia, de cerca, magias... siempre hay un personaje para nosotros, sea cual sea nuestro estilo. En cuanto elegimos, es el momento de lanzarnos al océano de contenido que propone Blizzard en todos los modos. La campaña nos



Cuanto más juguemos, mejor equipo caerá, lo que significa que podremos enfrentarnos a enemigos más duros. Y también "molaremos" más, claro está.



7 clases distintas

Mientras en otros juegos (como Dark Souls) la clase solo marca el progreso inicial, en Diablo III es fundamental. Cada una de ellas nos permite luchar de diferentes formas, y elegir una que se adapte a nuestros gustos es esencial.

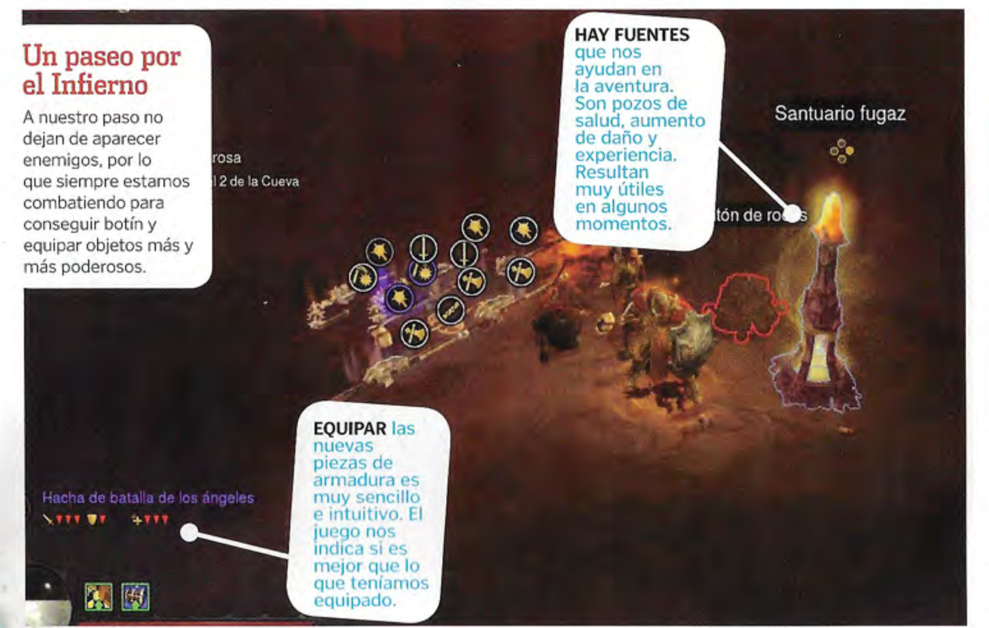




Las posibilidades de personalización son enormes. Hay decenas de armas y armaduras, pero también elementos cosméticos y materiales para mejorar las pertenencias.



Las cinemáticas son una auténtica joya visual. Tienen muchísima calidad, aportan gran parte del contexto a la historia y son el premio por completar cada acto.



Un paseo por el Infierno

A nuestro paso no dejan de aparecer enemigos, por lo que siempre estamos combatiendo para conseguir botín y equipar objetos más y más poderosos.



Otros personajes nos acompañan en diferentes puntos de la aventura. Podemos personalizar su equipo para que hagan más daño.



Cuando hay muchos enemigos la acción se vuelve caótica. En estos momentos es importante controlar el enfriamiento de las habilidades.

CON MÁS DE 800 HABILIDADES, Y LA GENERACIÓN ALEATORIA, TENEMOS UN JUEGO PRÁCTICAMENTE INFINITO

pone en la piel de un personaje experto en armas que debe salvar el mundo de Santuario de la amenaza de los ángeles y los demonios, enfrascados en una lucha en la que la humanidad es un daño colateral. A lo largo de cinco actos recorremos **decenas de mazmorras generadas aleatoriamente, y acabaremos con miles (sin exagerar) de criaturas**. A medida que avanzamos conseguimos experiencia que desbloquea habilidades, y nuevo equipo que podemos personalizar hasta extremos enfermizos. ¿El objetivo? Ser más eficaces en nuestra tarea: asesinar monstruos. Sí, hay una historia, y tiene su punto de interés, pero lo importante aquí es el sistema de combate. Cada habilidad tiene un botón asignado en el mando, hay diferentes tipos de ataques que consumen energía y diferentes estilos de lucha dependiendo de las armas equipadas. También podemos rodar con el stick derecho... y poco más. Ya solo queda empezar a encadenar golpes y avanzar tanto por la campaña como por el modo aventura (con todos los actos desbloqueados desde el inicio) o los retos de las Fallas de Desafío para conseguir tesoros. Una pasada.

Conversión perfecta

Al final, Diablo III es un juego que va de aumentar nuestra fuerza, mejorar nuestras estadísticas, conseguir mejores objetos y crear armas más poderosas para hacer que la cantidad de ➲

El juego de los menús

Como buen juego de rol, controlar el equipo es vital para poder avanzar con garantías. Diablo III es un juego que nos permite avanzar durante las primeras horas sin prestar demasiada atención a lo que llevamos puesto, pero luego tendremos que empezar a fijarnos en las armas, armaduras y demás objetos del inventario para ver qué características tienen. Ojo que se rompen, así que toca visitar al herrero de vez en cuando para reparar, comprar y forjar partes del equipo.



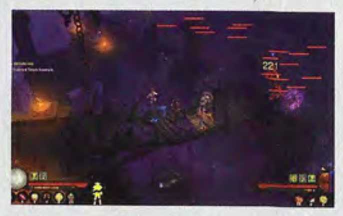
La forja podría considerarse un juego en sí misma. Invertimos muchas horas ahí.





Un cooperativo total

Pocos juegos hay en el catálogo de Switch con tantas opciones para compartirlo. Podemos jugar con hasta cuatro amigos a través de internet (con suscripción a Nintendo Switch Online), pero también en cooperativo local conectando hasta cuatro Switch (cada uno con su juego)... ¡o en una misma pantalla! Con cuatro Joy-Con podemos montar la fiesta en una sola Switch.



El cooperativo es flexible, y en cualquier momento alguien puede entrar en la partida.



Los grandes enemigos nos obligan a prestar atención a la barra de salud, pero también a gestionar habilidades de la mejor forma posible.



GANONDORF

No es que controlemos al personaje de Zelda, sino que podemos hacernos con su espectacular armadura para combatir. Podemos equiparla en cualquier clase de personaje. Eso sí, no es nada barata...

daño que causamos al enemigo aumente. Esto es algo que podemos hacer en solitario, ya que es un juego de esos que consiguen que una tarde se pase volando, pero **si jugamos con amigos es mucho mejor**. Y es aquí donde Switch y sus posibilidades brillan sobremanera (mención aparte de los contenidos exclusivos y la compatibilidad con los amiibo de Zelda). En cualquier momento podemos invitar hasta a tres amigos a nuestra partida, o entrar nosotros en la suya (o en la de un extraño a través del juego online) para cazar demonios. Si jugamos con los dos Joy-Con o el mando Pro, la experiencia será fantástica, pero si jugamos en una misma consola con un solo Joy-Con, mientras un amigo tiene el otro, también pasamos un gran rato. **Blizzard ha conseguido trasladar a un solo Joy-Con la experiencia del mando completo**. Lo único que no podemos hacer es rodar para esquivar,

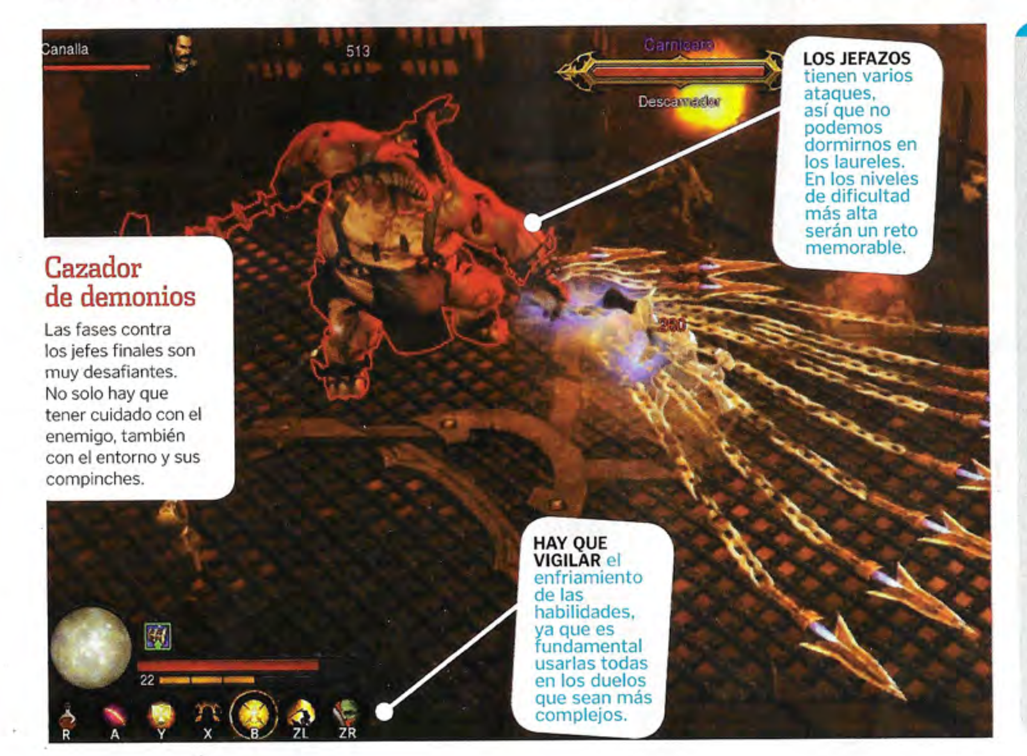




➲ **El modo aventura** es ideal si lo que queremos es matar enemigos de cualquiera de los actos. Está desbloqueado de inicio y es perfecto para subir niveles y conseguir equipo épico.



➲ **Aunque se vea "desde lejos",** Diablo III es un juego muy violento. Los gritos, las muertes y algunas escenas no son para los más jóvenes. Normal, siendo el infierno.



LOS JEFAZOS tienen varios ataques, así que no podemos dormirnos en los laureles. En los niveles de dificultad más alta serán un reto memorable.

Cazador de demonios

Las fases contra los jefes finales son muy desafiantes. No solo hay que tener cuidado con el enemigo, también con el entorno y sus compinches.

HAY QUE VIGILAR el enfriamiento de las habilidades, ya que es fundamental usarlas todas en los duelos que sean más complejos.

¡No sin mis mascotas!

Uno de los aspectos más interesantes de Diablo es el de las mascotas. Y es que, si bien parecen seres entrañables que solo están ahí para hacernos compañía, estos "pets" nos pueden ayudar mucho en ciertos niveles y áreas del juego. La manera de conseguir a las mascotas es diversa. Hay algunas que no volverán jamás, como las que Blizzard regalaba en eventos o las que pertenecen a temporadas pasadas... pero la gran mayoría se pueden conseguir en el propio juego matando al Goblin Coleccionista. La que tenéis aquí al lado os sonará bastante, ya que es el vengativo y poderoso Cuco de The Legend of Zelda. Está disponible desde el inicio y es exclusivo de Switch.

CIENTOS DE RETOS, MÁS DE 15 NIVELES DE DIFICULTAD, VARIOS MODOS DE JUEGO Y TEMPORADAS. ¡HAY JUEGO PARA RATO!

pero no es algo tan necesario. Además, Diablo es uno de los mejores ejemplos de juegos que podemos disfrutar tanto en la tele de casa como fuera, en la pantalla de Switch.

El bello infierno

La resolución es total en la pantalla de la consola (720p), mientras que en la televisión no llega al habitual Full HD. Curiosamente, en la pantalla de Switch es donde más nítido se ve, algo que se agradece por la cantidad de pequeños detalles... y el tamaño de los textos. Pero lo importante de verdad es el rendimiento, y en ambos modos va de maravilla, con un comportamiento suave y una experiencia muy fluida. Asimismo, **el arte, tanto en lo que a música como a diseños se refiere, es espectacular**. Estamos ante un juego que hará que disfrutemos durante años gracias a las temporadas y los cientos de retos. El rendimiento online es perfecto, y es un título que se disfruta muchísimo en cualquier modo. La tarjeta (o descarga) de Diablo III lo tiene todo, y lo único que podemos lamentar es que haya que descargar las voces en español de la eShop. ●

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲ Gráficos ★★★
Algo borroso en la TV, pero con un rendimiento siempre estable.

➲ Diversión ★★★★
Si os va recolectar objetos y subir niveles, no hay otro juego igual.

➲ Sonido ★★★
Voces que transmiten desesperación y una BSO magistral.

➲ Duración ★★★★
Más de 30 horas de campaña, muy rejugable y con online.

La fórmula se mantiene intacta. Para jugar con amigos, es un título espectacular.

A los gráficos se le notan los años, y en modo TV la imagen no es del todo nítida.

Nuestra opinión

Una gran conversión y un pozo de horas.

Diablo III ha evolucionado con los años de manera notable, y la versión de Switch es la más completa posible. Es de esos juegos en los que "5 minutos más" se convierten en horas.

Te gustará...

Más que...



Victor Vran Overkill Edition

Y más que...



Titan Quest

Total

90

EL DATO
Es el octavo juego de la franquicia LEGO que llega a Switch. ¡Estos "piezas" le han cogido el gusto a la consola!





Género	**Aventura**
Compañía	**Warner Bros.**
Jugadores	**1-2**
Precio	**59,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**11,84 GB**



Argumento
La Liga de la Justicia ha sido sustituida por unos héroes de pacotilla con muy mala pinta. Por "suerte", los villanos de DC intentarán arreglar la situación como mejor saben: ¡haciendo el mal!

LEGO DC Súper-Villanos

Haz el mal... ¡y no mires con cuál!

Los villanos del universo DC Comics, como Joker, Harley Quinn o Enigma, se han metido en un buen lío. ¡Tienen que derrotar a unos superhéroes de pacotilla que dicen pertenecer al "Sindicato de la Justicia"! Menos mal que cuentan con la ayuda de un genial nuevo súper villano: ¡tú!

Crea al mejor antihéroe

Uno de los primeros aciertos de este nuevo LEGO es el completo editor de personajes, que **nos permite crear un villano personalizado** al inicio del juego. Podemos modificarlo a tope y, además, es capaz de aprender nuevas habilidades, lo que le convierte en el acompañante ideal del resto del plantel de "malos" de DC, entre los que vamos cambiando continuamente según cada situación. Junto a ellos disfrutamos del **esquema habitual de las aventuras de LEGO**, que seguro conocéis de sobra: niveles repletos de saltos, puzles, y enemigos a los que desmontar a golpes. Y, por supuesto, dosis desmedidas de destrucción... pero también de construcción de objetos con las habituales piezas que acumulamos sin cesar. En este sentido, el juego no reinventa nada respecto a los anteriores, pero su genial argumento y sentido del humor, su frenético ritmo y el brutal carisma de los villanos, hacen que las 8 o 9 horas que dura la historia principal pasen como un suspiro. ¡Mucho más aún si la jugamos junto a un amigo en cooperativo a pantalla partida!

Los villanos más libres

Tras completar la historia llega el plato fuerte: el modo libre. En él, recorremos a nuestro aire las calles de ciudades como Gotham o Metrópolis (hogares de Batman y Superman) para desbloquear nuevos retos, eventos y perso-





¡Mira mi villano!
El editor es completísimo. Con unos sencillos pasos es posible personalizar a tope la apariencia de nuestro personaje, elegir su personalidad, decidir las armas que porta y, según avanzamos en la aventura, aprender diferentes habilidades.





En el modo libre, que se desbloquea al completar la historia, recorremos distintas zonas con bastante libertad. Podemos manejar cualquier a personaje, conducir vehículos...



A dos jugadores todo es aún más divertido. Y lo mejor es que solo hay que pasar un Joy-Con a un amigo para que cada uno empiece a controlar a un villano diferente.



Resiste de una pieza

Los 15 capítulos del modo historia plantean unos niveles lineales, pero muy bien pensados. No nos dejan ni un segundo para el descanso.

LOS ENEMIGOS nos atosigan sin parar. La mayoría son "rasos", como agentes de seguridad, pero también nos enfrentamos a poderosos jefes finales.

LOS PUZLES son muy originales. Algunos nos invitan a disparar desde lejos, otros a realizar una construcción LEGO...

Malos con recursos

Durante la aventura manejamos a más de 160 villanos y héroes de DC. Algunos de ellos solo están disponibles en el modo libre, pero todos cuentan con habilidades únicas. Por eso, en multitud de ocasiones tenemos que alternar entre ellos para vencer a determinados enemigos o superar puzles específicos.





El Joker puede reclutar a otros malos para crear torres humanas que escalar.

MANEJAR VILLANOS DE DC ES UNA EXPERIENCIA DE LO MÁS DIVERTIDA EN LEGO

najes. Y lo más divertido es que podemos surcar las carreteras a bordo del Batmóvil o, directamente, ir volando si controlamos a héroes con este súper poder. ¡Hay muchísimo por hacer!

Con sabor a peli de DC

Los gráficos mantienen el estilo habitual de la serie LEGO, por lo que todo su universo está construido con las piezas del famoso juego de construcción. Por suerte, en esta ocasión se ha ido un paso más allá, tanto en la recreación de los escenarios como, sobre todo, en la de los personajes. Su diseño y animaciones son geniales y, además, **todos los villanos y héroes hablan en perfecto castellano**, algunos con las mismas voces con los que les escuchamos en el cine! Si a esto le sumamos unas cuidadas melodías y unas frases y situaciones tan irreverentes como divertidas, la aventura se convierte en un auténtico festival de diversión y risas. Ya sabéis, haced una excepción y, por una vez, sed malos. ¡Os encantará!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
La recreación del universo DC con estilo LEGO es genial.

Diversión ★★★
La de siempre: acción sin complicaciones y un ritmo frenético.

Sonido ★★★
Las melodías molan, pero aún más el doblaje al castellano.

Duración ★★★
La historia dura 8 o 9 horas. El modo libre, muchas más.

☺ El editor de personajes. El carisma de los villanos. Diversión rápida y directa.

☹ La fórmula apenas cambia respecto a los últimos juegos de la serie LEGO.

Nuestra opinión

¡Cómo mola ser un súper villano!

Mantiene la esencia de exploración, puzles y acción habitual de los juegos de LEGO. Pero el carisma de los villanos, el sentido del humor y su gran cantidad de contenido merecen la pena.

Te gustará...

Igual que... LEGO: Los Increíbles

Y más que... LEGO Worlds

Total

86

EL DATO
6 naves, 15 armas y 10 pilotos, entre los que se incluyen Fox McCloud y su Arwing, en exclusiva para Switch.

Starlink: Battle for Atlas

Naves virtuales y en nuestras manos





Género	**Aventura**
Compañía	**Ubisoft**
Jugadores	**1-2**
Precio	**79,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**12,7 GB**

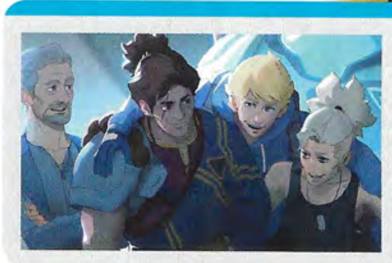


Argumento
Un astrofísico funda el equipo Starlink para averiguar la procedencia de un curioso extraterrestre. Tal misión nos lleva hasta el sistema Atlas, en el que nos vemos envueltos en una campaña sin igual por la supervivencia de la galaxia. ¡Suerte que el equipo Star Fox está cerca para echar un cable!

Después de Mario + Rabbids: Kingdom Battle, Ubisoft vuelve a poner personajes Nintendo en otro universo. En este caso, el "crossover" es entre los pilotos Starlink y el equipo Star Fox. Para ello han creado una propuesta única: una aventura a los mandos de naves espaciales, con toques de rol, exploración y estilo arcade... compatible con juguetes físicos para crear nuestra flota. Subíos a la nave, ¡que la aventura comienza!

Juguetes a tutiplén
Starlink es un "toys to life" al estilo Skylanders o Disney Infinity, aunque con diferencias importantes. Aquí no hay un portal en el que poner los juguetes que luego aparecen en pantalla. En Starlink, la base sobre la que se conectan las figuras es a la vez un soporte para los Joy-Con. En el centro de ese soporte montamos los juguetes: primero el piloto, después la nave y las alas y luego las armas, una en cada ala. El conjunto resulta grande, pero no molesta al jugar... aunque cambiar los elementos no sea tan rápido como lo era sustituir un Skylander por otro, por ejemplo. Por supuesto, cada cambio que hagamos se reflejará inmediatamente en pantalla. Los **juguetes son bonitos y fabricados con plásticos de calidad**, por lo que no hay que tener miedo a que se estropeen. Además, el soporte nos vale de base para exponer nuestra nave en la estantería, ¡y queda espectacular! El juego se pone a la venta con un Starter Pack que cuesta 79,99 euros y que incluye el soporte para los Joy-Con, dos pilotos (Mason Rana y Fox McCloud), la nave Arwing de Star Fox y dos armas, además de otra nave y otro arma en versión digital. Los pilotos se cambian solo si que-





Iniciativa Starlink
Aunque sus orígenes son muy diferentes, los pilotos del equipo Starlink se comportan como una gran familia. Durante todo el juego demuestran lo que son capaces de hacer los unos por los otros. ¡Nadie puede pararles los pies!









Un segundo jugador puede unirse a la aventura en cualquier momento, solo en modo TV y a pantalla partida. Puede utilizar juguetes físicos o jugar con su representación digital.



Aliarnos con los habitantes de cada planeta es necesario para avanzar. Pueden facilitarnos una gran cantidad de recursos... si a cambio les ayudamos, claro.

Contra la Legión

Está formada por una gran cantidad de enemigos. Cada uno de ellos es vulnerable a un tipo de arma en concreto. Saber cuál es una gran ventaja.





Escanear la fauna nos proporciona unos conocimientos muy útiles sobre cada planeta. Algunos pueden alertarnos de un peligro.



La Equinox es la nave principal, y mejorarla es crucial. Hacerlo nos otorga nuevas mejoras, como utilizar más potenciadores a la vez o viajar rápido.

UNA GRAN HISTORIA, COMBATES DE NAVES, EXPLORACIÓN... Y STAR FOX: LA VERSIÓN DE SWITCH LO TIENE TODO

remos utilizar las habilidades especiales de cada uno, pero podemos terminar perfectamente el juego usando solo uno. Sin embargo, si nos derriban, la nave quedará inservible, por lo que nos viene bien tener repuesto. En el caso de las armas, **los enemigos y escenarios responden de forma diferente según los elementos**, lo que nos lleva a cambiar de cañón continuamente para ser más efectivos.

De compras galácticas

Solo con el contenido del starter pack se hace complicado completar la aventura, y la solución es... comprar más juguetes. Existen cuatro packs de naves (incluyen un piloto, una nave y un arma) a un precio de 29,99 euros cada uno; cuatro packs de dos armas a 11,99 euros, y cuatro pilotos extra por 7,99 euros. Pero ojo que hay una gran diferencia con otros "toys to life": también podemos disfrutar del juego sin usar juguetes. Si ya no tenemos sitio en casa, o lo de los juguetes nos da igual, **siempre podemos comprar una edición digital.** La estándar cuesta 79,99 € (como el Starter Pack), aunque incluye de serie cuatro naves, seis pilotos y doce armas. **Además, hay una edición Deluxe que, por 100 euros, ofrece el paquete completo,** (cinco naves, nueve pilotos y quince armas) incluidos Fox y la nave Arwing, exclusivos de Switch. La ventaja de estas ediciones digitales

Una gran colaboración

Ubisoft vuelve a demostrar que sabe cómo hacer un buen "crossover" con los personajes más famosos de Nintendo. La Iniciativa Starlink se une al equipo Star Fox, dando un relieve mucho mayor al juego del que tiene en el resto de versiones. Con este cruce, además, nos hacemos una idea de lo que podría ser un Star Fox en Switch. ¡Qué ganas! De momento, tenemos en Starlink un divertido juego que nos ofrece algo único: la posibilidad de tener un Arwing tuneable.



El starter pack ya viene con dos armas, dos pilototos, la base... ¡y el Arwing!

Naves y armas a medida

¿Quién no ha soñado alguna vez con tener su propia flota de naves espaciales? Pues ahora es posible ya que, para formar parte de la aventura, tan solo tenemos que montar nuestra propia nave. Podemos crearla como queramos, mezclando pilotos, cabinas, alas y armas. Las opciones son enormes y vienen en distintos packs.



Naves

Podemos comprar cuatro Starshipack distintos. Cada uno cuesta 29,99 euros, e incluye una nave, un piloto y un arma. Cada nave tiene sus propias características (rendimiento, tanque, máxima energía y cohete) para adaptarnos a cualquier situación. Por ejemplo, una nave es idónea para viajar rápido, mientras que otra ha sido creada para el uso continuado de armas. Utilizar una u otra depende de la estrategia de combate.

Armas

Podemos comprar cuatro packs de armas. Cuestan 11,99 euros y cada uno incluye dos armas distas. Hay una gran variedad: de corto y largo alcance, para asediar, tener mejor precisión, seguir al enemigo... Además, cada arma produce diferentes efectos. El fuego es el poder más devastador, y especialmente útil contra enemigos congelados. En cambio, el efecto elevación provoca que los enemigos que hagan uso de la gravedad no puedan alzarse.

es que no tenemos que jugar con los juguetes montados en el mando, lo que nos permite disfrutar del modo portátil. Pero, tranquilos, que Ubi ha pensado en todo y si nos hacemos con la versión física, **también podemos jugar sin usar los accesorios**, ya que durante siete días se guarda una copia de todos los usados. Así, podemos salir de casa sin necesidad de llevarlos siempre a cuestas. También es interesante quedar con un amigo, escanear sus juguetes y disfrutar de un buen modo cooperativo a pantalla partida. El segundo jugador puede entrar en cualquier momento y no es necesario que tenga juguetes: puede usar las versiones digitales.

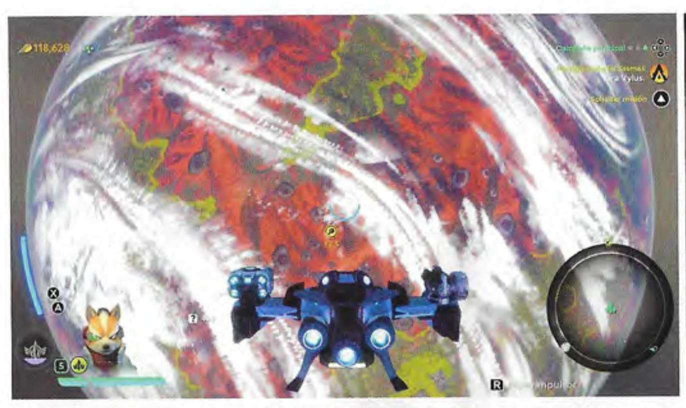
Al infinito y más allá

Ya sea con los juguetes físicos o con su versión digital, Starlink nos arrastra a una aventura en la que tenemos que enfrentarnos, a los mandos de nuestra nave, a la malvada Legión Olvidada. Lo hacemos mientras exploramos el sistema planetario y sacamos partido a muy diferentes recursos. De hecho, nuestra tarea será tomar el control de los distintos planetas que visitemos, que son pequeños mundos abiertos: construimos bases, destruimos a los titanes y explotamos sus recursos naturales para mejorar nuestro equipo.

Las naves se manejan realmente bien, con **un sistema de vuelo sencillo**. Basta con inclinar el joystick izquierdo para avanzar controlando la velocidad, mientras dirigimos la nave con el derecho, y usamos los botones para el propulsor, disparar (un gatillo para cada arma), activar el escudo, esquivar y ejecutar la habilidad especial de cada piloto. Aunque las posibilidades de las naves van más allá, ya que también podemos recoger objetos con un rayo tractor, escanear la fauna de los planetas y reparar estructuras. De esta manera, viajamos por toda una galaxia creando alianzas con sus habitantes, y recogiendo recursos y materiales. Todo ello nos proporciona experiencia para mejorar nuestra flota con nuevas habilidades y extras... que nos harán mucha falta. Atlas es un sistema muy hostil en el que podemos encontrarnos frente a frente con la Legión o con peligrosos forajidos. En el cualquier momento nos vemos en frenéticos combates, tanto en el espacio como en la superficie de los planetas. ¡Y son espectaculares!

Una experiencia única

Starlink es mucho más que un simple juego compatible con juguetes. Con él creamos y damos vida a la nave de nuestros sueños para disfrutar de un universo abierto y vivo. Cada uno de los siete planetas que componen la aventura tiene su propio ecosistema,



Visualmente es una pasada. Los diseños, tanto de los personajes como de los escenarios, son increíbles, y la paleta de colores de cada planeta los hace únicos.



Acabar con los extractores de la Legión es importante. Además de dejarla sin energía, conseguimos experiencia para mejorar nuestras naves, armas y pilotos.



Combatiendo en el espacio

En cualquier momento, una banda de forajidos espaciales puede asaltarnos. Los combates son frenéticos, por lo que toca sacar toda la artillería pesada.

La nave de tus sueños

La manera más divertida de jugar es usar los packs de naves y armas y configurar una nave que se ajuste a nuestro estilo... o al reto al que nos enfrentemos. Podemos mezclar las alas y las armas, e incluso unir dos alas en el mismo lado. Cuando montemos el juguete lo veremos idéntico en pantalla... ¡aunque hayamos montado las armas al revés! Así, claro, dispararán para atrás. Si tenemos las piezas en digital funciona igual, añadiendo o quitando elementos, solo que será como en un juego "normal". ¡Podemos salir hasta sin armamento! Ojo, el Arwing es la única nave que dispara sin armas.



La nave perfecta para cada ocasión se crea combinando distintas piezas.

LA MANERA DE CONECTAR LA PARTIDA CON LOS JUGUETES ES MUY INNOVADORA Y ANIMA MUCHO LA EXPERIENCIA

vida salvaje y secretos por descubrir. Precisamente, encontrarlos es lo que más horas nos llevará de las cerca de 20 que (más o menos) dura la campaña principal. Cifra que depende de cuánto tiempo exploremos Atlas, de nuestra habilidad a los mandos y de la cantidad de misiones secundarias que hagamos. De hecho, la versión para Switch ofrece una serie de **misiones exclusivas de Star Fox** que nos llevan a enfrentarnos al mismísimo Wolf O'Donnell. Todo ello envuelto en **un genial apartado gráfico,** que logra rendir genial casi siempre, y que luce particularmente bien en las batallas. En modo portátil baja la resolución, pero resulta muy fluido. Igual de notable es el apartado sonoro, con el genial guiño añadido de la melodía de Starwing al activar la habilidad especial de Fox McCloud, y un gran doblaje al castellano. Lo más llamativo de Starlink pueden ser las naves de juguete, pero también es una divertida aventura espacial con frenéticos combates e interesantes mundos por descubrir. Un juego pensado para los más jóvenes, aunque los más veteranos tampoco se aburrirán con él.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Mantienen un gran nivel. Muy fluidos en portátil y en TV.

Diversión ★★★
Su sistema atrapa, pero lo de veras genial es el uso de las naves.

Sonido ★★★
El doblaje en castellano es notable y los efectos son geniales.

Duración ★★★
Unas 20 horas solo la campaña principal. Si añadimos el resto...

☺ Las batallas espaciales son realmente frenéticas. La interacción con los juguetes.

☹ Que haya que pasar por caja para aumentar la flota. El ritmo es un poco irregular.

Nuestra opinión

Universo por conocer... a base de juguetes

A falta de un nuevo Star Fox, y sin apenas juegos de naves en Switch, tenemos aquí un título divertido y particular. Su fuerte está en las naves y las armas... pero hay que comprarlas.

Te gustará...

Más que...



Skylanders Imaginators

Menos que...

Ikaruga

Total

83

EL DATO
Los dos juegos de esta colección salieron inicialmente en 2010 y 2011. Pudimos jugarlos en Wii, DS y 3DS.





Género	**Aventura**
Compañía	**Warner Bros**
Jugadores	**1-2**
Precio	**39,99 €**
Idioma	**Castellano**
Tamaño	**12 GB**



Argumento
Harry Potter es un joven mago que inicia su formación en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Allí conoce a fieles amigos que le ayudan a afrontar su destino: luchar contra Lord Voldemort, el poderoso Señor de las Tinieblas.

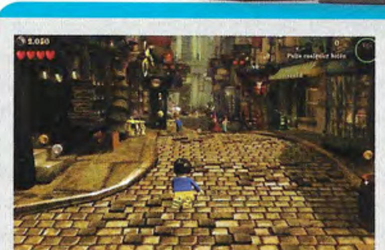
LEGO Harry Potter Collection

Magia al alcance de cualquier "muggle"

Ya podéis ir planchando vuestra túnica de mago y rellenando la matrícula del Colegio Hogwarts, porque Harry Potter se estrena por todo lo alto en Switch. Lo hace, ni más ni menos, que con una colección que incluye sus dos juegos de LEGO (Años 1-4 y Años 5-7)... ¡y además llega con **todos los DLC ya incluidos** en el pack!

Fidelidad total

La conseguida recreación de las películas basadas en la obra de J. K. Rowling es el principal atractivo de ambos títulos. Cada uno de ellos repasa los acontecimientos más importantes que disfrutamos en el cine, eso sí, siempre con el estilo único que caracteriza a LEGO. Vamos, que nos espera una sucesión casi interminable de niveles llenos de saltos, combates y puzles, con toneladas de secretos y personajes por descubrir. Ah, y humor, muchísimo humor. Así, y mientras rememoramos momentazos de pelis/libros como Harry Potter y la Piedra Filosofal, nuestro objetivo es superar las fases mientras manejamos a personajes como Hermione, Ron o el propio Harry. Por supuesto, cada uno de ellos tiene unas habilidades distintas, por lo que, como es seña de identidad en la serie, nos toca alternar entre ellos continuamente. Todo con tal de construir,



¡Esto me suena!
Las zonas más emblemáticas del universo de Harry Potter, como el Callejón Diagon o el Caldero Chorreante, están presentes en las aventuras. Su diseño es a base de piezas de LEGO, pero todas son totalmente reconocibles.

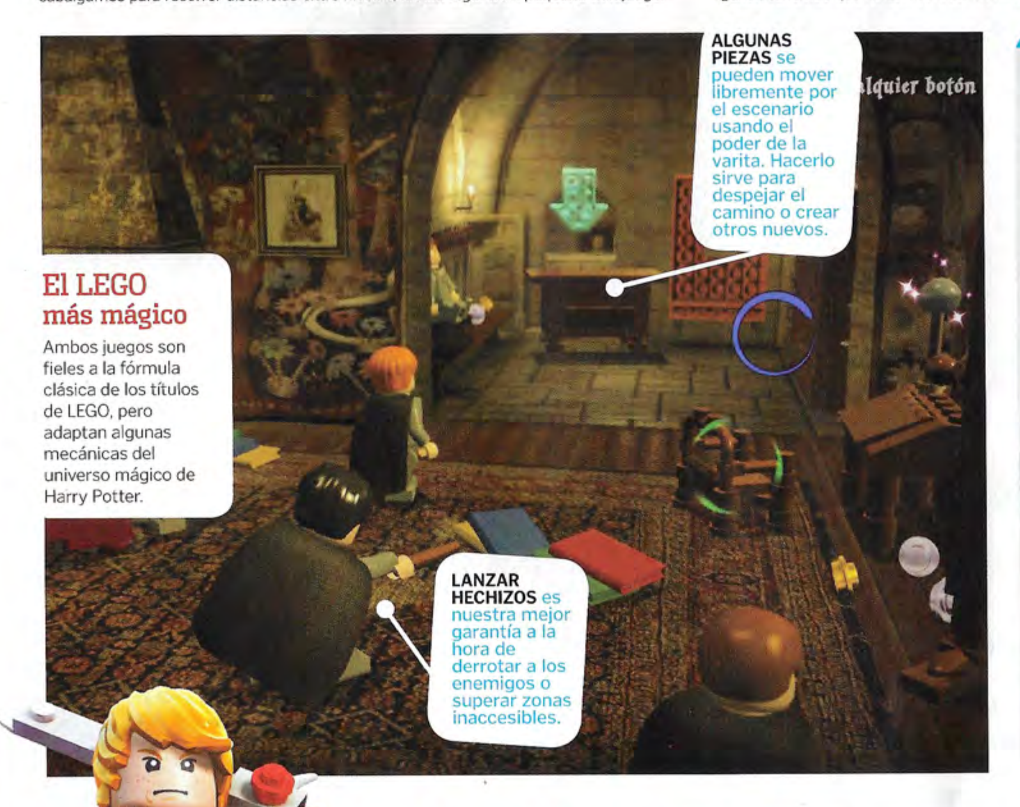




Las escobas voladoras son un medio de transporte "limpio" y eficaz. A veces las cabalgamos para recorrer distancias entre niveles, dando lugar a un pequeño minijuego.



Los duelos tienen lugar en el segundo juego... y son puro espectáculo mágico. Para ganar, tenemos que lanzar los hechizos adecuados en el momento preciso.



El LEGO más mágico

Ambos juegos son fieles a la fórmula clásica de los títulos de LEGO, pero adaptan algunas mecánicas del universo mágico de Harry Potter.

Dos aventuras en una

Esta colección está pensada para que revivamos toda la saga de películas al completo. El primer juego abarca desde Harry Potter y la Piedra Filosofal a Harry Potter y el Cáliz de Fuego. El segundo título se centra en las 4 últimas cintas, por lo que recrea los sucesos desde Harry Potter y la Orden del Fénix a Las Reliquias de la Muerte.





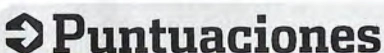
Más de 150 personajes de los libros y las películas se unen a nuestra partida.

VIVIR LAS PELIS DE HARRY POTTER CON EL HUMOR PROPIO DE LEGO ES TODO UN PUNTAZO

crear pociones o ganar duelos pulsando los botones en el momento justo.

Switch hace su magia

A pesar de que ambos juegos fueron lanzados hace 7 y 8 años respectivamente, la varita de Switch logra que luzcan de maravilla a día de hoy. Primero, porque las mejoras gráficas, sin ser una pasada, les sientan genial. Y segundo, por la gran versatilidad que brinda la consola, gracias al modo portátil y a la facilidad a la hora de disfrutar de **partidas cooperativas, a pantalla partida, con los Joy-Con**. Eso sí, a la hora de jugar, tened en cuenta que está un peldaño por debajo de los últimos títulos de LEGO, que han ido incorporando muchas novedades a su fórmula y mejorando sus aspectos técnicos, en especial el sonoro. Aún así, y sobre todo si sois aficionados a Harry Potter, esta colección es capaz de hechizaros.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
De estilo LEGO, y mejorados en Switch, aunque algo anticuados.

Diversión ★★★
Saltos, acción y sencillos puzles se fusionan con gran acierto.

Sonido ★★
Las melodías tienen gran nivel, pero se echan en falta voces.

Duración ★★★
Dos juegos por el precio de uno. ¡Y ambos llenos de extras!

La gran recreación de la pelis. Mucho humor. Son dos juegos completos.

No alcanza el nivel jugable de los LEGO más modernos. No tiene voces.

Nuestra opinión

Un LEGO-regalo para los fans del mago

Si os gustan las películas y los libros de J. K. Rowling, estas aventuras no os van a defraudar. Ahora, tened en cuenta que son más sencillos que los títulos más recientes de la saga.

Te gustará...

Menos que... LEGO City Undercover

Y más que... La LEGO Ninjago Película

Total

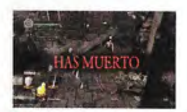
80

EL DATO
Sin ser un éxito comercial, es una saga considerada como una de las más influyentes de los últimos años.





Género **Rol y acción**
Compañía **FromSoftware**
Jugadores **1-6**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **4,2 GB**



Argumento

Los dragones reinaban en un mundo oscuro. Eran inmortales gracias a su conocimiento sobre la luz. Gwyn y otros señores descubrieron el fuego y derrotaron a los dragones. Ahora, años después, debemos descubrir qué ocurrió en Lordran tras la muerte de los dragones.

Dark Souls Remastered

Hora de curtirse con los mandos en la mano

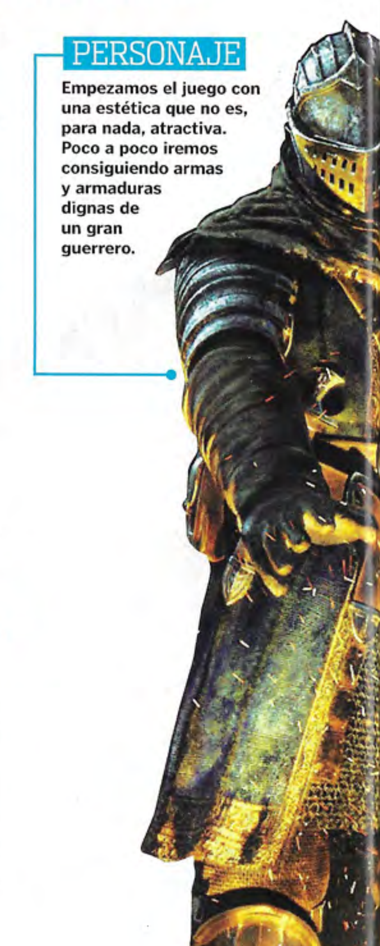
En apenas año y medio, Switch cuenta con un catálogo plagado de impresionantes exclusivos, infinidad de títulos independientes, y grandes obras multiplataforma, tanto actuales como de los últimos años, que se relanzan en forma de "edición definitiva". Dark Souls llegó hace 7 años a otros sistemas, pero ahora desembarca en Switch con **una versión que supera a las anteriores,** y que demuestra que la "fórmula Souls" no tiene fecha de caducidad.

Forja tu leyenda

Hayas jugado antes a un Dark Souls, o no, habrás oído hablar de él. Sin ir más lejos, el combate de Breath of the Wild se comparó con el de la obra de Hidetaka Miyazaki: ese "juego" de riesgo y recompensa, un equilibrio entre el ataque, la defensa y el conocer los patrones de ataque de los enemigos que, como resultado, produce **duelos vibrantes incluso contra rivales de un nivel muy inferior al nuestro**. Cualquier cosa en Dark Souls puede matarnos, y el mundo de Lordran está repleto de peligros. Dark Souls tiene fama de ser uno de los juegos más difíciles que existen. Sin embargo, ¡realmente no lo es tanto! La palabra más correcta sería "desafiante". Tras una escueta cinemática, en la que conocemos algunos de los personajes que pueblan el mundo del juego,

PERSONAJE

Empezamos el juego con una estética que no es, para nada, atractiva. Poco a poco iremos consiguiendo armas y armaduras dignas de un gran guerrero.



Un mundo muy vivo

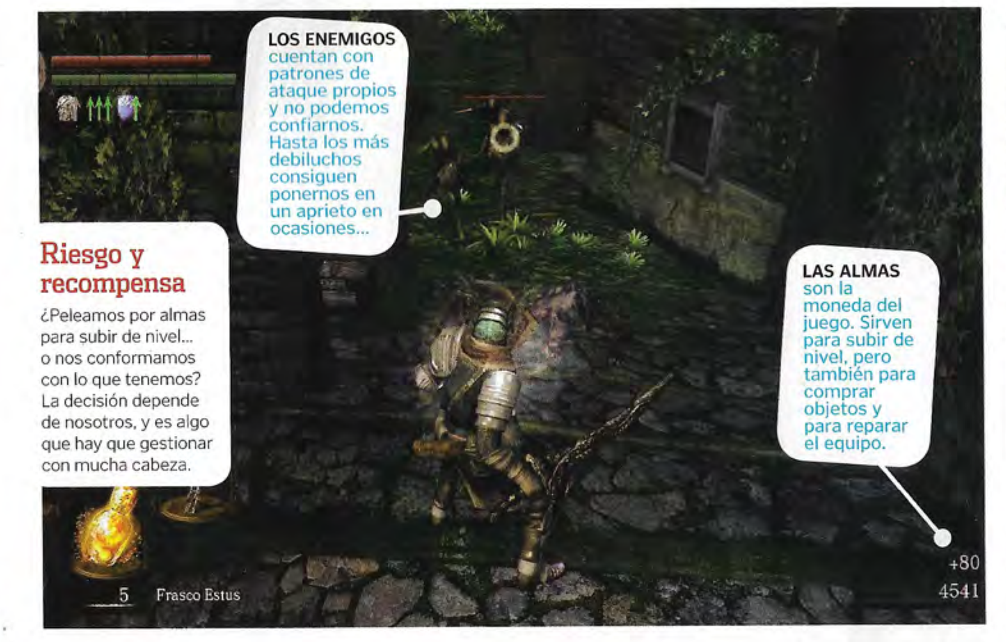
Podemos jugar de manera totalmente offline, pero si estamos conectados a la red, podemos leer los mensajes que los otros jugadores dejan en sus partidas. "Enemigo fuerte delante" es solo uno de los mensajes que nos pondrán en alerta. ¡Ojo! También pueden "trollearnos" con advertencias falsas.



Tenemos un abanico de golpes muy amplio, ya que cada arma cuenta con un rango de acción propio y permite realizar diferentes acciones, tanto a una como a dos manos.



La tensión que transmiten los combates no la hemos sentido en ningún otro juego. Aprender los patrones de ataque de cada enemigo es crucial para no sucumbir.



Riesgo y recompensa

¿Peleamos por almas para subir de nivel... o nos conformamos con lo que tenemos? La decisión depende de nosotros, y es algo que hay que gestionar con mucha cabeza.



Este dragón guarda un secreto y, si logramos averiguarlo, el camino será algo más sencillo. ¡Hay que explorar cada rincón de Lordran!



Los jefes intermedios pueden ponernos las cosas complicadas, pero no vuelven a aparecer una vez los derrotamos. Este nos hizo sudar...

HAY MÁS DE 30 ZONAS Y CASI TODAS TIENEN SU PROPIO JEFE. EL DISEÑO DE CADA UNA ES ÚNICO Y MUY LLAMATIVO

FromSoftware nos "suelta" en Lordran para que descubramos el por qué del estado actual del reino. No vamos a contaros nada más de la historia, ya que no tenemos un objetivo claro al principio de la aventura, y descubrirlo es una de las grandes experiencias del juego. Lo que sí podemos decir es que encarnamos a un Hueco (un humano no-muerto) y que parece que el juego no quiere ser jugado. Y es que, **se trata de un título absurdamente hostil** que, tras un brevísimo tutorial, nos lanza a un mundo repleto de peligros. No parece haber un orden, ni objetivos claros ni nada que se parezca a lo que llevamos años jugando, pero cuando abrimos la primera puerta sellada y descubrimos que las zonas se conectan entre sí, empezamos a descubrir que **estamos ante un juego muy especial**. Y, sí, desafiante como pocos.

El gusto por morir

En Dark Souls vamos a morir, y mucho. Al principio pensamos que el juego está hecho para hacernos la vida imposible, pero a medida que jugamos descubrimos que, si actuamos correctamente, no tiene por qué pasarnos nada. **Cada descuido se paga**, pero es de los pocos títulos en los que de verdad sentimos que si morimos es porque no hemos esquivado bien, porque hemos fallado un contraataque, o porque nos hemos enfrentado a demasiados rivales a la vez. A medida que jugamos,

Clases de soldados

La primera elección del juego, aunque no lo parezca, tiene su importancia. Elegir una clase que se ajuste a nuestras preferencias es fundamental para hacer que la aventura sea más o menos asequible. Por ejemplo, el Guerrero es equilibrado, el Caballero es un "tanque" y el Ladrón tiene facilidad para rodear al enemigo y apuñalar por la espalda. Si nos gusta la magia, también contamos con diferentes clases a las que se les da mejor ese tipo de ataques. Además, luego podremos editarlas y hasta convertirla en otra, pero la elección marca seguro las primeras horas de juego.



Elegir al Marginado es como poner el "modo difícil" desde el principio del juego.





No todos son enemigos

Aunque prácticamente todo lo que nos encontramos en Lordran es hostil, hay ciertos personajes que están ahí y no quieren hacernos daño. El herrero y el mercader son dos ejemplos. Debemos visitarles con frecuencia para comprar armas, armaduras y objetos, además de mejorar los que ya tenemos. También nos topamos con otros muy misteriosos...



El herrero es una de las claves del juego. Es muy útil para subir el nivel de las armas.



¿Lo liberamos? Nos lo pide por favor, pero puede que más adelante quiera pelea...



Los enfrentamientos contra jefes nos dan acceso a nuevas zonas y son épicos, tensos e inolvidables. Pocos juegos consiguen transmitir algo así.

descubrimos el mundo de Lordran y abrimos nuevos caminos, **el juego deja de abrumarnos y podemos concentrarnos en seguir la historia**. Esta no se cuenta de un modo tradicional. Debemos leer las descripciones de los objetos y hablar con personajes para descubrir lo que está pasando. No todo en Lordran está muerto, y hay ciertos NPC (personajes no controlables) que quieren... ¿ayudarnos? En un momento dado descubrimos que los personajes que rescatamos se reúnen en el mismo lugar, y cada uno funciona como un menú desde el que realizar pactos, aprender técnicas, etc. A partir de ahí, no paramos hasta recorrer cada rincón

MAESTROS

No hay un maestro en el juego, pero los grandes enemigos actúan como tal. Nos matarán decenas de veces, pero nos enseñarán sus puntos fuertes y débiles. De nosotros depende aprovechar cada lección para mejorar.



En las hogueras guardamos la partida, pero también subimos de nivel y podemos revivir como "humanos", lo que nos da acceso a ciertas acciones muy útiles.



Leer la descripción de armas, armaduras y objetos es una de las maneras que tenemos para descubrir la historia del juego y conocer algo más sobre Lordran.



No hay por qué ir solo

Podemos jugar junto a un amigo vía online, o disfrutar en solitario e invocar al fantasma de otro jugador, o de un personaje especial, en los combates contra jefes finales.

¡Alabado sea el Sol!

Además del juego, tenemos disponible un espectacular amiibo de Solaire de Astora, uno de los personajes más simpáticos y peculiares de la aventura. Él es el que nos da las herramientas necesarias para pedir ayuda a otros jugadores a través del juego online, y con su amiibo podremos realizar el gesto "Alabar al Sol", un peculiar saludo que este caballero ofrece al astro rey y que solo sirve para... bueno, para molar más. Hablando de los gestos, podremos realizarlos con una combinación de botones, pero también moviendo los Joy-Con de diferentes formas.

LA VARIEDAD DE ARMAS ES EXCEPCIONAL. NO SOLO POR LA CANTIDAD, SINO POR LAS MODIFICACIONES QUE PODEMOS HACER

de un mapa en el que todas las zonas están conectadas (sin tiempos de carga) y que terminamos conociendo como la palma de nuestra mano.

Un estilo único

Una de las claves que lo hacen más justo que frustrante está en su perfecta respuesta. No culparemos al juego de nuestros fallos en parte porque, tanto en la tele (en Full HD) como sobre todo en la pantalla de Switch, **va muy fluido. ¡Y además luce de cine!** Artísticamente ha aguantado el paso del tiempo, y el remasterizado es excelente. Algo que disfrutaremos igual de bien en un particular modo online: podemos invadir partidas de otros jugadores para fastidiarles... o ayudar dejando una marca de nuestra partida para ser "llamados". La manera de contar la historia, la jugabilidad, y el desafío que propone desde el primer minuto han inspirado decenas de juegos tras su lanzamiento original en 2011. De él podemos decir, tanto que no es un juego para todo el mundo... como que hay que jugarlo "antes de morir", que es lo que más haremos en nuestras tensas horas a sus mandos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Rinde genial y artísticamente es de lo mejor que hay en la consola.

Diversión ★★★
Si no se os atraganta, es un muy divertido. Duro, pero justo.

Sonido ★★
La BSO es espectacular... pero la calidad de compresión es baja.

Duración ★★★★
20, 30, 100 horas... Hay muchísimo por hacer, y es rejugable.

La "historia" y el arte son una delicia. Sigue siendo un juego único en su especie.

Problemas con el sonido en momentos puntuales. Logra desesperar a veces...

Nuestra opinión

Nos hace caer para que nos levantemos

Dark Souls nos enseña lecciones a golpes. ¡Como la vida misma! Descubrir la historia y la riqueza de su mundo es una experiencia fantástica, y jugablemente es un título espectacular.

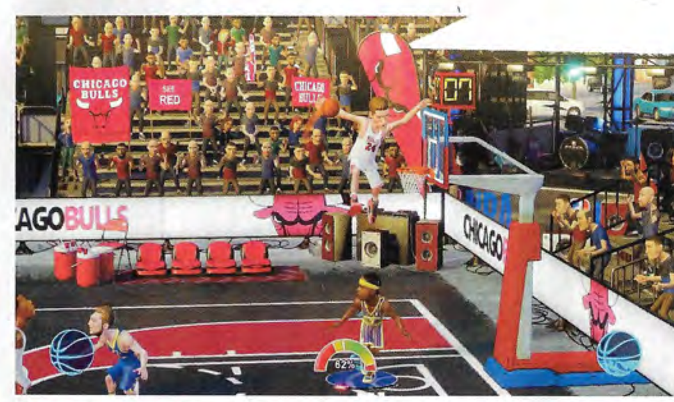
Te gustará...

Más que... Dead Cells

Menos que... Breath of the Wild

Total

87



Los mates son todo un espectáculo, aunque no debemos confiarnos porque a veces el aro acabará escupiendo el balón. Depende de los parámetros del jugador.



Los sobres sorpresa están divididos en tres categorías y se canjean por puntos. Los de Oro son los más caros, y ofrecen más posibilidades de reclutar leyendas de la NBA.







NBA 2K Playgrounds 2

Piques y mates imposibles sobre la cancha





Género **Deportivo**
Compañía **2K**
Jugadores **1-4**
Precio **29,99 €**
Idioma **Inglés/Cast.**
Tamaño **6,37 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Un festín para los amantes del basket más arcade, aunque hay que jugar mucho para reclutar a las mayores estrellas.

Total **81**

Los más jóvenes quizás no recordéis NBA Jam, una gozada que Midway lanzó en recreativas en 1993 y que Acclaim adaptó a SNES un año más tarde. Aquella maravilla enfrentaba por parejas a las mayores estrellas de la NBA en vertiginosos partidos sin árbitros. NBA 2K Playgrounds 2 es su heredero natural y, de nuevo, **podremos seleccionar a las mayores leyendas del basket entre una plantilla de 300 jugadores** que iremos desbloqueando a través de sobres sorpresa. Para comprar estos sobres tendremos que ir jugando contra la máquina o contra otros jugadores (en online o local). También podemos elegir una franquicia de la NBA y disputar toda una temporada, y hasta participar en concursos de triples.

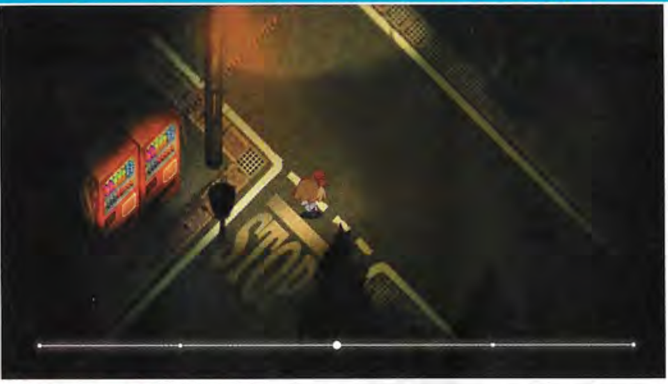
Diversión ante todo

El realismo y la mayoría de las reglas del baloncesto se quedan fuera de la cancha. **Podremos realizar mates demenciales**, robar el balón de la manera más agresiva, y desencadenar todo tipo de ventajas (y desventajas) a través de una "lotería" que puede darle la vuelta a los encuentros en cualquier momento. El juego **es tan frenético como divertido** y, aunque al principio cuesta hacerse con algunas de sus mecánicas, al tercer partido ya no podrás soltar la Switch. El único lunar del juego son la gran cantidad de horas que hay que meterle para sacar a los mejores jugadores... a no ser que pases por caja y los desbloquees a todos por 10 euros. Esto quizás no es decisivo a la hora de jugar contra la máquina, pero **los parámetros de los jugadores** cobran mucho peso al enfrentarnos a otro jugador que cuente, por ejemplo, con Michael Jordan en su equipo. Aunque bueno, eso hará que la victoria sea aún más épica.



Debemos acertar en el marcador inferior cuando lancemos el balón hacia el aro. Cuanto mejor sea la estadística del jugador, mayor será la zona verde que asegura el éxito del tiro.





La exploración es la clave de ambos juegos. Contamos con un pequeño mapa para no perdernos entre las oscuras callejuelas y la espesura de las zonas boscosas.



Los espíritus se materializan en cualquier momento y su contacto es mortal. Podemos esquivarlos, despistarlos arrojando piedras, o evitar su mirada escondiéndonos en arbustos.





Yomawari
The Long Night Collection
La oscuridad se cierne sobre Switch

Que no os engañe el aspecto desenfadado de las imágenes en 2D que acompañan a estas líneas. **Los dos juegos que componen esta colección "nocturna", Yomawari: Night Alone y Yomawari: Midnight Shadows**, nos cuentan unas historias (independiente entre sí) espeluznantes.

Sobrevive al horror

Temas tan profundos como la pérdida de un ser querido, la soledad, o el terror psicológico, se intercalan sutilmente en las dos aventuras, que podemos jugar en el orden que nos apetezca. Ambas ofrecen un planteamiento jugable muy similar y en el que, básicamente, debemos **explorar una pequeña región**, de ambientación nipona, con distintas motivaciones... que preferimos no desvelaros. Lo que sí debéis saber es que estamos ante dos aventuras con una **temática muy adulta**, y que comparten un objetivo común: **sobrevivir, sin usar ningún arma**, a los peligros que encontramos en nuestro camino. Y creednos cuando os decimos que son muy numerosos y, sobre todo, intrigantes a más no poder. En especial, **los yokai, o espíritus del folklore japonés** (aquí sí bien terroríficos) son quienes nos llevan a situaciones de máxima tensión. Estas criaturas, invisibles a primera vista, acechan en cada rincón de los escenarios. Muchas veces no los detectamos hasta que los tenemos encima, lo que se traduce en una muerte instantánea. Por eso, siempre debemos avanzar despacio, con sumo cuidado, tratando de anticiparnos a su materialización, y aprovechando sus debilidades para evitarlos. Cada "raza" de espíritu tiene unas características propias (algunos huyen de la luz, a otros les atraen nuestros pasos si corremos...), por lo que, a menudo, debemos probar diferentes tácticas para esquivar su presencia. Para aumentar la sensación de inquietud, ambas aventuras incorporan una barra de resistencia



que se agota al correr o que desciende rápidamente si estamos junto a un espíritu. También encontramos **un buen número de puzles** y una ambientación propia de una película de terror japonesa. Solo el hecho de deambular, en absoluto silencio, por las solitarias y oscuras zonas de los pueblos y bosques que visitamos, ya nos pone los pelos de punta. Y más aún lo hacen los crípticos diálogos (en inglés) y las duras situaciones a las que asistimos atónitos. Así es el universo de Yomawari, oscuro y despiadado, pero, quizás, todavía albergue algo de esperanza... ¿lograréis hallarla?

16

Género	**Aventura**
Compañía	**NIS America**
Jugadores	**1**
Precio	**39,99 €**
Idioma	**Inglés**
Tamaño	**1,5 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★
Duración	★★★

Valoración

Dos aventuras únicas, terroríficas y que reflejan muy bien el folklore nipón. Eso sí, su ritmo es algo lento y están en inglés.

Total **78**



¡Plus Ultra! Las magias especiales son súper espectaculares. Algunas se pasan de poderosas y determinan el destino del combate. ¡Mucho cuidado con encajar una de estas!



Los dos personajes de apoyo no son controlables, pero pueden unir sus Plus Ultra al nuestro en un súper ataque... que consume tres barras de poder. ¡Merece la pena verlo!











Género	**Lucha**
Compañía	**Bandai-Namco**
Jugadores	**1-2**
Precio	**59,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**3,27 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Frenéticos combates, y todo el carisma de la serie, en un título accesible a todos los jugadores. Frescura y diversión ante todo.

Total 79

My Hero One's Justice

La academia de héroes más grande jamás vista

El manganime de moda de los últimos años aterriza en Switch a golpe de súper poderes. Con apenas 4 años de vida, la serie se encuentra en pleno apogeo, y la llegada del título coincide incluso con la confirmación de una peli de acción real. ¡Héroes por todas partes!

Desata tu don especial

Con un mundo en el que el 80% de la población tiene súper poderes, ¡cómo no íbamos a tener un juego de lucha! Su modo historia se centra en la segunda temporada del anime (y parte de la tercera) y nos narra toda la historia a base de viñetas con sonido. El doblaje de las voces japonesas es brutal y los efectos de sonido convierten los combates en puro espectáculo. Los gráficos tampoco se quedan atrás y recrean el anime de manera increíble y con **unas animaciones que superan incluso a las de la serie**. Con entornos absolutamente 3D, el movimiento del personaje responde fielmente al stick izquierdo, y nos permite una libertad de movimiento que se acentúa gracias al enorme tamaño de los escenarios. Sus controles se hacen **accesibles desde la primera toma de contacto** y no se echa en falta ningún botón de acción. Salto, ataque, poder 1, poder 2, correr y cubrirse. Pocos, al grano, y con varias posibilidades de combinación. Ideales para primerizos en estas lides, pero que impiden una mayor profundidad y permiten combos demasiado fáciles a los machacabotones. El estilo de lucha de cada personaje está muy bien conseguido, y con las mismas combinaciones de stick y botones obtenemos siempre resultados totalmente distintos. Un punto muy a favor de la duración de su plantel de 20 luchadores... al que ya empiezan a llegar personajes de pago. En cuanto a modos de juego, encontramos los de costumbre: historia, online, local, entrenamiento, arcade, y un divertido modo Misiones, con una especie de tablero en el que se nos reta a vencer con ciertas condiciones para avanzar a la siguiente casilla. Un **muy divertido y espectacular** título de lucha, pero al que le faltan algunos ingredientes para codearse los grandes del género.



LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS DE GOKU

Todos hemos soñado con convertirnos en Goku y, sin duda, lo más parecido a conseguirlo es probar sus videojuegos.

Con este libro te invitamos a un viaje de más de 30 años por la historia del software de Dragon Ball. **Antonio Sánchez-Migallón y Daniel Quesada**, los expertos en la franquicia de Hobby Consolas, te llevarán por clásicos como los Super Butouden o Xenoverse hasta juegos realmente extraños que nunca salieron de Japón, todo ello acompañado de curiosidades y detalladas imágenes. Dragon Ball Dai Budokai es la guía definitiva para el fan de los Kamehamehas pixelados.



Daniel Quesada y Antonio Sánchez-Migallón · 220 páginas · PVP: 28€

Consola Switch Género Acción Compañía Koei Tecmo Jug. 1-6 Precio 69,99 € Edad +12

Warriors Orochi 4

La enésima vuelta de tuerca a los "musou"



Las sagas Samurai Warriors y Dinasty Warriors vuelven a fusionarse para alumbrar un "musou" de corte clásico. Así, y como es seña de identidad en el género, nos esperan decenas de niveles (70) en los que **las batallas multitudinarias y la acción desmedida mandan**. En esta ocasión contamos con nada menos que **170 héroes de las sagas Warriors**, a los que acompañan algunos personajes de la mitología griega, como Odin o Zeus, y que tienen mucho peso en la historia. El sistema de combate es tan frenético como siempre, y además ahora se han añadido habilidades mágicas a todos los personajes, lo que le hace crecer en posibilidades y en espectacularidad, sobre todo al hacer ataques combinados o cuando nos atacan con magias. Además del modo historia, que podemos superar **junto a un amigo a pantalla partida**, las batallas online debutan en la serie gracias al Battle Arena. En esta divertida modalidad independiente (en la que aún cuesta bastante encontrar oponentes), dos equipos de hasta tres jugadores compiten para hacerse con el control de distintas bases de los escenarios.

EL DATO
La primera entrega de Warriors Orochi salió en 2007. En Switch tenemos las dos últimas.





Valoración
Destaca la cantidad de contenido, pero la fórmula es repetitiva... y el precio muy elevado.
Total 74

Consola Switch Género Musical Compañía Ravenscourt Jug. 1-4 Precio 39,99 € Edad +12

Let's Sing 11

La clásica saga de canto abandona Wii (donde no brillaba) y mejora su edición de Switch en su segundo año. De nuevo tenemos grandes éxitos sobre los que cantar con el fondo del vídeo musical original en HD: 15 nacionales y 20 extranjeros, más 35 clásicos en la eShop. Como guía, además del sonido de fondo, aparecen gráficos a seguir con la señal de nuestra propia voz. Es compatible con cualquier micrófono USB, pero también con una app para móviles que los convierte en micros, una solución ideal para cantar sin el dock. Aunque ahora admite cuatro jugadores, siguen faltándole modos que enganchen o, al menos, perfiles para puntuaciones "offline".



Total 68

Nintendo eShop

Consola Switch Género RPG Compañía Ubisoft Jugadores 1-2 Precio 19,99 € Edad +7

Child of Light Ultimate Edition

Hace 4 años llegó a la eShop de Wii U una pequeña joya que pronto enamoró a todos... y empezó a crecer con contenido adicional. Ahora Switch (en una jugada que ya nos suena) recibe la edición completa: una misión extra, nuevos looks, otra habilidad y paquetes de Oculi y brillo. Los que se lo perdieron en su día tienen la ocasión perfecta para disfrutar de un RPG precioso, con una banda sonora excelente, y una jugabilidad clásica, llena de acción por turnos, plataformas y puzles. El stick derecho y (mejor) la pantalla táctil sirven para manejar a Igniculus, también controlable por un segundo jugador.



Total 80

Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Arcade Compañía Zerouno Games Jugadores 1 Precio 12,99 € Edad +7

Eternum Ex

Sir Arthur es un anciano que, solo en el mundo, se adentra en las profundidades en busca de la eterna juventud. Este simple argumento da pie a que 25 niveles, divididos en 5 mundos poblados de enemigos, nos desesperen con una dificultad digna de los títulos a los que este estudio español homenajea, encabezados por Ghosts'n Goblins y Bomb Jack. En cuanto a gráficos y ambientación (y alguna melodía) bebe del primero, pero el desarrollo recuerda más al segundo: hay que coger todos los cofres del nivel para poder salir. La gracia está en golpearlos antes desde abajo, para que den premios extra. Salto, ataque y listo. Es algo repetitivo, pero se disfruta.



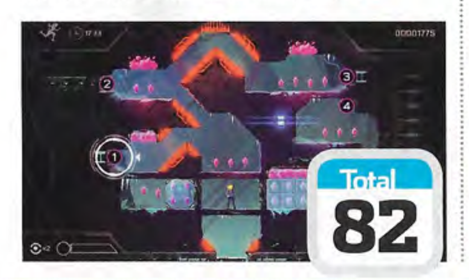
Total 71

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Acción **Compañía** Curve Digital **Jugadores** 1 **Precio** 19,99 € **Edad** +7

Velocity 2X

Con mucho retraso, pero al completo, llega a Switch la aventura de la teniente Kai Tana. Une con acierto naves con plataformas de acción lateral, y lo hace usando similares claves jugables: tanto motorizados como a pie, podemos teletransportarnos cerca con un punto de mira (ZL) y correr a toda velocidad (ZR). Precisamente el tiempo marca cada nivel, así que tenemos que mezclar esas dos habilidades a toda prisa, y recoger todos los objetos o rehenes... mientras disparamos a obstáculos y rivales. Más de 50 frenéticos niveles, desafíos online y dos paquetes de contenido extra conforman un juego frenético que (con algunos baches de ritmo) atrapa.



Total 82

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Educativo **Compañía** Ubisoft **Jugadores** 1-4 **Precio** 19,99 € **Edad** +7

Trivial Pursuit Live!

Nueva edición digital del eterno juego de mesa de preguntas... ¡que esta vez no tiene tablero! Llega con un estilo muy de concurso televisivo que ambienta genial las divertidas partidas de 3 o 5 rondas (30 y 45 minutos), en las que los quesitos se logran por puntos. Hay 7 estilos de ronda, e incluso se pueden mezclar dificultades diferentes en una partida (se juega entonces en dos turnos). Podemos participar de forma individual o por parejas, tanto en una consola, como en dos, con conexión local o en línea. Además, hay recompensas en forma de avatares y ropas. Se puede también comprar junto a Monopoly y Risk en el Hasbro Game Night, ya en tiendas.



Total 75

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Deportivo **Compañía** Dotemu **Jug.** 1-2 **Precio** 14,99 € **Edad** +3

Windjammers

A las 94 conversiones que lleva Hamster de arcades de NEO GEO hay que añadir este port de Dotemu que, si bien es más caro, está mucho más adaptado: trae 5 modos de juego, liga y récords online, 4 filtros gráficos, multitud de opciones multijugador, dos minijuegos e interfaz en HD. ¡Vaya pack! La experiencia de juego en sí está intacta... y funciona como siempre. Son partidos a tres sets, en los que gana quien supere los 11 puntos. En cada turno tenemos que hacer llegar nuestro disco a la pared contraria (5 o 3 puntos según el lugar), contamos con tiro, globo e impulso, hay golpes especiales y el disco rebota en las paredes laterales. ¡Cómo engancha!



Total 72



Consola Switch **Tipo** Baile **Compañía** Ubisoft **Jug.** 1-6 (64) **Precio** 59,99 € **Edad** +3

Just Dance 2019

El ritmo se mueve con nosotros

EL DATO
Just Dance Unlimited ofrece suscripciones desde un solo día para bailar más de 400 temas.

Un año más, todas las consolas de sobremesa tienen su ración de Just Dance: Switch, Wii U... ¡y hasta Wii! Pero esta última carece de Unlimited, donde podemos acceder online a una inmensa biblioteca de más de 400 temas. El acceso, tanto en Wii U como en Switch, cuesta 2,99 euros al día, 3,99 al mes, 9,99 al trimestre, o 24,99 al año, ¡pero el primer mes es gratis! Sin el paso extra por la eShop, **tenemos 40 temazos** bailables de artistas como Dua Lipa, David Guetta, J. Balvin o el omnipresente Bruno Mars. Pero si lo que queremos es compartir la fiesta con los más peques, vuelve a incluir coreografías (8 de serie), letras e imágenes más apropiadas para ellos en el modo Kids. En cualquier caso, hasta 6 jugadores (4 en Wii) pueden unirse a la vez a cada baile, cada uno con su perfil y puntuación. ¿Y si no tenemos tantos Joy-Con o mandos de Wii? ¡Pues con la app del móvil! Tras los primeros bailes se abre el juego al completo, que incluye modo Sweat (para medir calorías), playlists personalizadas y todo tipo de packs por géneros. Todo lo que hagamos se valorará en la **World Dance Flor, una fiesta por equipos para 64 bailarines a la vez.**





Valoración
Podrían añadir modos a la fiesta en modo local, pero está cada vez más cuidado y divierte.

Total 79

EL DATO
Promete 40 horas de duración, cantidad de contenido extra... y cientos de referencias.

Reynn y Lann viajarán por Grymoire tratando de recuperar la memoria y, con ella, su pasado.



RPG
SQUARE ENIX
6 DE NOVIEMBRE



World of Final Fantasy Maxima

Captura a todo el bestiario de la saga

Combinado máximo

Square Enix ha confiado en el estudio Tose Co. para mezclar su Final Fantasy con el estilo de recolección de criaturas propio de Pokémon o YO-KAI WATCH. Para exprimir el juego a tope, nos pasaremos mucho tiempo capturando a todos lo Mirages, entrenándolos, y creando equipos imbatibles.

Hace un par de años, Square Enix se sacó de la manga este desenfadado RPG, en el que, además de la clásica lucha por turnos, se añadió la recolección de criaturas. Todo ello ambientado en un colorido mundo que remezcla todo el imaginario de la franquicia, desde criaturas a personajes, y que ahora, enmarcado en **el enorme desembarco de Final Fantasy en Switch**, por fin podemos disfrutar en la consola híbrida.

Combate y captura

Nos pondremos en la piel de los gemelos Reynn y Lann, que recorrerán el mundo de **Grymoire, un lugar mágico formado por diferentes escenarios de Final Fantasy**. Es una propuesta muy atractiva en lo visual, y que nos trae a los personajes de toda la vida en estética chibi (cabezudos, o "super deformed"). Y es que todo en este juego promete ser divertido y accesible, sin renunciar a la innovación, ya que debuta la recolección de Mirages (las criaturas del juego) con los que hacer más poderoso a nuestro equipo. Para rematar, esta edición Maxima traerá nuevos personajes, Mirages y mazmorras, convirtiéndose así en un homenaje muy completo y sentido a uno de los universos de rol más prolíficos que han existido jamás.

Primera impresión

- **Un homenaje desenfadado a todo FF.**
- **Solo está pensado para un jugador.**

MÁS DE 30 AÑOS DE FINAL FANTASY CON UN ESTILO DESENFADADO



Cada una estará formada por tres Mirages de diferente tamaño: grande, mediano y pequeño.









Habrá cameos de todos los juegos de la saga principal y de los spin offs. Incluso veremos a Noctis, de FF XV.

Colecciona Mirages

Square Enix se ha fijado en Pokémon a la hora de diseñar la mecánica de recolección de criaturas. Todas ellas son capturables si en las batallas se cumplen una serie de requisitos. Luego toca entrenarlos, subirlos de nivel... ¿Os suena de algo?



Escenarios clásicos se sucederán durante la aventura. Cada uno será un guiño a un título.



Vuelven los combates por turnos y los tiempos de batalla activos de las entregas clásicas.

EL ASPECTO

Todos los Mirages, por bestias que sean, tendrán un look desenfadado y caricaturesco. Estarán inspirados en el bestiario de la saga Final Fantasy.

UN ANSIADO REGRESO

De entre todos los Final Fantasy anunciados para Switch, este World of Final Fantasy Maxima es uno de los más deseados. No solo promete traernos un montón de buenos recuerdos, sino también muchas horas de diversión con el regreso los combates al estilo clásico. ¡Y además tiene el extra de las capturas!

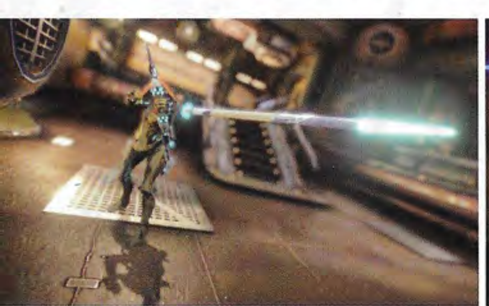




➲¡Crea tu propio estilo! Sigiloso arquero, loco de las metralletas o sanguinario espadachín. Según las armas y el Warframe que elijamos la diversión será distinta.



➲Como auténticos ninjas, podremos pasar desapercibidos si no nos dejamos ver. En este estado de sigilo podremos asestar golpes mortales o evitar algunos combates.









Warframe



➲ ACCIÓN - RPG
➲ DIGITAL EXTREMES
➲ 20 DE NOVIEMBRE

¡Otro juegazo gratis camino de Switch!



Aspirante al podio

La lucha por el trono del mejor shooter gratuito está servida. Warframe formará triplete con Fortnite y Paladins para ofrecernos tres juegos encuadrados en el mismo género... pero muy distintos entre sí.

Panic Button no para. El gran estudio que adaptó a Switch dos gigantes como Doom y Wolfenstein II: The New Colossus, también está detrás de este prometedor "shooter" gratuito en tercera persona. Pero esta vez no solo será una adaptación, sino que, según los propios creadores, su trabajo en Switch está mejorando el desempeño del juego. ¡Brutal!

Más que tiros

Al empezar nuestra partida recibiremos uno de los muchos Warframe disponibles, cada uno con sus habilidades especiales y estadísticas de combate propias. A base de jugar, desbloquearemos un **amplísimo repertorio de misiones y localizaciones**, además de subir de nivel, tanto al propio Warframe, como a las armas y habilidades que hayamos usado. Podremos construir nuestras propias armas, e incluso piezas para crear un nuevo Warframe a nuestro antojo. Esto nos obligará a buscar recursos constantemente en unas impresionantes batallas localizadas a lo largo de todo el sistema solar. Estas podrán jugarse en online competitivo, claro está, pero además **cada misión podrá realizarse cooperando entre hasta cuatro jugadores**. ¡Las incursiones entre amigos en busca de recompensas van a ser épicas! Armas de fuego y armas blancas, rol y disparos, exploración y acción. Esta mezcla pinta de lujo... ¡y la vamos a disfrutar sin pasar por caja!

Primera impresión

- **Combates chulísimos con armas de todo tipo.**
- **Sin noticias de que vaya a tener chat de voz.**





➲La búsqueda de recursos será genial. Muchos solo se podrán obtener al derrotar a cierto tipo de enemigos, así que... ¡tocará salir de caza!





EL DATO
El juego salió a la venta en PC en 2016, cosechando un gran éxito por parte de crítica y jugadores.



El Egipto de las pirámides, o las heladas tierras vikingas, serán solo dos de las civilizaciones que podremos elegir. ¡Todas tendrán características propias!

La investigación tendrá un gran peso. Evolucionar tecnológicamente será la clave para expandir nuestro imperio y lograr convertirnos en una potencia mundial imbatible.



Las posibilidades estratégicas serán abrumadoras. Deberemos gestionar decenas de variantes que marcarán el devenir de nuestra civilización y sus habitantes.



El modo multijugador local será una de las grandes bazas de la versión para Switch. Hasta cuatro jugadores a la vez podrán cooperar o medirse en enormes campañas estratégicas.

NINTENDO SWITCH

Sid Meier's **Civilization VI**

- ESTRATEGIA
- 2K GAMES
- 16 DE NOV.

A la conquista de las civilizaciones

Erigir, evolucionar y expandir una civilización hasta convertirla en un poderoso imperio suena a hazaña inalcanzable. Pero, gracias a este juego de estrategia por turnos, convertirse en un conquistador legendario estará al alcance de todos.

Una lección de historia

La versión para Switch incluirá de inicio todos los DLC disponibles en PC, lo que nos permitirá elegir entre **24 líderes históricos distintos**. Desde Cleopatra en el Antiguo Egipto, a la España de Felipe II, cada civilización contará con unas características únicas. Con todas ellas deberemos gestionar hasta el más mínimo detalle de su población, como las diferentes construcciones, la configuración del ejército o las investigaciones tecnológicas, necesarias para que nuestra urbe prospere y se expanda.

Por supuesto, otras civilizaciones rivales no verán con buenos ojos nuestro crecimiento, por lo que unas veces nos tocará tirar de diplomacia y, otras, emprender una guerra con inciertos resultados. ¡Nadie dijo que dominar el mundo (y la historia) fuera fácil! Y si no nos gusta ser conquistadores solitarios, siempre podremos recurrir a hasta 3 amigos para lanzarnos de lleno en **una intensa campaña cooperativa**... o medirnos con ellos en escenarios competitivos. Una vez más, Switch está a punto de reescribir la historia. ¡Y nosotros lo viviremos con ella!

¡Sé un estratega!

La saga Civilization es todo un clásico de los videojuegos. La primera entrega, que salió en 1991, incluso tuvo una versión en SNES. Desde entonces, sus seguidores se cuentan por millones.

Primera impresión

- **Inmensas opciones estratégicas.**
- **¿Se adaptará bien el control a Switch?**





Los más de 50 vehículos reales estarán reflejados con gran fidelidad. La gran mayoría serán potentes deportivos de marcas como Lotus, Alfa Romeo o Mercedes.



Los trazados superarán los 3.000 kilómetros de extensión. Incluirán rutas en todo tipo de entornos, como parques naturales, desiertos o carreteras de alta montaña.









- VELOCIDAD
- EDEN GAMES
- 4 DE DICIEMBRE

Gear.Club Unlimited 2

Reivindicación de las carreras realistas en Switch



Velocidad exclusiva

El primer Gear.Club Unlimited para Switch fue una versión mejorada de la entrega para móviles, lo que se dejó notar en el resultado final. Esta continuación se está creando, de forma exclusiva, para Nintendo Switch, por lo que apunta mucho más alto.

Tras surcar el asfalto con unas carreras algo simplonas en la primera edición, en Eden Games lo están dando todo para tratar de ser los reyes de la carretera en Switch. Tan dispuestos están a lograrlo que, por fin, esta continuación está siendo desarrollada desde cero con el gran potencial de la consola híbrida de Nintendo en mente, sin las limitaciones del "origen móvil" de su predecesor.

Un garaje de ensueño

Competiremos al volante de **más de 50 coches reales**, y que alternarán superdeportivos de la talla del McClaren 720S o del Bugatti Veyron GrandSport, con modelos más "de calle", como el Ford Focus RS o el Fiat 500 Abarth. Cada uno tendrá un comportamiento totalmente distinto, lo que se reflejará en nuestra forma de afrontar las **más de 250 pruebas, repartidas en más de 3.000 km** de carreteras. ¡Casi como conducir de Madrid a Bucarest! Y no solo eso, además los trazados serpentearán en entornos de lo más variados, y entre los que se encontrarán las escarpadas montañas de los Alpes, áridas carreteras desérticas o los azules cielos de rutas a orillas del Mediterráneo. Disfrutar de los paisajes junto a los miembros de nuestro Club (que tendremos que potenciar contratando a más conductores) será tan importante como el trabajo que realicemos en **el garaje, que ahora ofrecerá más opciones**. Las mejoras estéticas, como los vinilos o los distintos tipos de pintura, harán posible crear coches con un aspecto totalmente exclusivo. Por su parte, la modificaciones mecánicas del taller nos permitirán realizar diferentes ajustes del motor, y de otros componentes, para adaptar la conducción de los vehículos a nuestros gustos... o al tipo de prueba en el que nos toque competir. ¿Preparados para pisar el acelerador a fondo?



En el garaje guardaremos nuestros coches. Podremos realizarles todo tipo de modificaciones estéticas y mecánicas.

Primera impresión

- **La variedad y extensión de los trazados. ¡50 cochazos!**
- **El realismo en la conducción debe dar un gran salto.**





Este es el aspecto que tenía Toki antes de ser transformado en simio por el malvado hechicero Vookimedlo, quien además raptará a la novia de nuestro héroe, Miho.



Una prehistoria muy particular. Entre los ítems que podremos recoger en el juego está el casco de fútbol americano (que nos protegerá el primer impacto enemigo) y las zapatillas.



La habilidad de Toki para escupir será clave para destruir a las delirantes criaturas que nos saldrán al paso. Parecerá una ametralladora y tendrá diferentes tipos de ataques.



Por tierra y agua. En uno de los niveles Toki demostrará su pericia como buceador.

NINTENDO SWITCH

Toki

- ACCIÓN
- MICROÏDS
- 22 DE NOVIEMBRE

El clásico arcade resucita en Switch

EL DATO
El Toki original ya fue adaptado a NES por Taito en 1991, aunque esa versión nunca llegó a Europa.



Un mito de los 90

Toki fue uno de los mayores éxitos recreativos de TAD Corporation, una compañía japonesa de corta vida que también firmó clásicos como Cabal o Blood Bros.

Arrasó en los salones recreativos a finales de los 90 y está a punto de resucitar, con una **nueva y deslumbrante estética de dibujo animado**, gracias a los franceses Microïds. El origen de este remake se remonta a 2009, cuando Golgoth Studio intentó sacar adelante el proyecto para diversos sistemas, incluido Wii. Por desgracia se canceló en 2013, pero cinco años después se hará al fin realidad... ¡y en exclusiva para Switch!

Un héroe muy mono

En el juego **encarnaremos a un cavernícola transformado en simio** por las malas artes del hechicero Vookimedlo, y tendremos que explotar al máximo nuestras habilidades para saltar, bucear... ¡y escupir! Todo a lo largo de una sucesión de preciosas y exigentes fases, al más puro estilo de la acción plataformera de la época, y con **unos jefes finales absolutamente delirantes**. Los responsables del remake han respetado, no solo la estructura de los niveles del arcade clásico, sino también la ubicación de cada uno de los enemigos. Los fans del original estarán encantados, y llega dispuesto a enganchar también a las nuevas generaciones.

Primera impresión

- **Pinta tan divertido como la recreativa...**
- **...y como sea igual de difícil vamos a sufrir.**



Toki llegará el 22 de noviembre con una espectacular edición física que incluirá: un mueble recreativo de madera (para colocar la Switch), litografías exclusivas, pegatinas y un cómic.



➲**¡Por Tutatis!** Por supuesto, no podía faltar la poción mágica, que nos convertirá durante unos segundos en un auténtico torbellino... para desgracia de los romanos.

➲**Un dúo inseparable.** En cualquier momento del juego podremos alternar el control entre Astérix y Obélix. De esta manera aprovecharemos sus distintas habilidades.











Astérix & Obélix XXL 2

➲ ACCIÓN
➲ MICROÏDS
➲ 29 DE NOVIEMBRE



Sabor a clásico

Este remake llega como llovido del cielo para los fans de las aventuras de plataformas, un género que arrasaba en décadas pasadas, y que a día de hoy "solo" presenta joyas puntuales, como Super Mario Odyssey.

¡Estos romanos están locos!

Los galos más famosos de la historia están a punto de debutar en Switch de la mano de Microïds. Astérix y Obélix XXL 2 es un remake del juego comercializado en 2005, un arcade de acción y plataformas en el que podremos alternar el control entre los dos personajes durante un delirante tour por la versión romana de Las Vegas en la que, por supuesto, **no faltarán los mamporros y el uso de mítica poción mágica.**

Parodias a go-gó

Uno de los aspectos más aplaudidos del juego original fue la aparición de parodias de iconos del videojuego a lo largo de la aventura, un detalle que será fielmente conservado en la remasterización de Switch. Como si fuera una cápsula del tiempo jugable, durante nuestra odisea por "Las Vegum" nos toparemos con las versiones "romanizadas" de Mario (con el A.C.U.A.C de Sunshine a cuestas), Sonic, Lara Croft, Sam Fisher (el héroe de los Splinter Cell), un Pac-Man de madera y muchas "estrellas invitadas" más. ¡A ver si las reconocemos a todas! Lo que podemos asegurar, tras nuestras primeros pasos por el juego, es que **su divertidísima mecánica no ha envejecido nada**, permitiéndonos recoger un montón de coleccionables mientras damos buena cuenta de las tropas del César. Además, Microïds ha anunciado que está en pleno desarrollo de XXL 3, una secuela completamente original que podría llegar en 2019.

Primera impresión

- **Risas aseguradas con las parodias de otros juegos.**
- **Tendrían que haber metido cooperativo.**



➲**¡Viva Las Vegum!** El juego se desarrolla dentro de la versión romana de Las Vegas, con falsa Torre Eiffel incluida.



EL DATO
El lanzamiento se ha retrasado debido al mimo que están poniendo para su edición física. ¡Va a estar genial!



Las habilidades de cada transformación serán indispensables para poder avanzar en esta mágica aventura. Con solo un botón podremos cambiar de formas. Tendremos 5 distintas.

¡Pedazo de jefes finales! El estilo de dibujo a mano quedará genial y lo disfrutaremos con una definición maravillosa, tanto en pantalla grande como en Switch. ¡Si parece un anime!





En cada nivel habrá secretos. De hecho, no podremos acceder a algunos hasta haber avanzado más en la aventura. Superar el juego al 100% será un gran reto.

¿Quién dijo miedo? Si caemos al vacío no moriremos, sino que perderemos solo un poco de salud. Así podremos arriesgarnos a saltar para descubrir zonas secretas bajo nuestros pies.



- PLATAFORMAS
- GAME ATELIER
- 4 DE DICIEMBRE

Monster Boy and the Cursed Kingdom

El renacer de un gran clásico



Un museo de la serie

El esperado sucesor de Wonder Boy estará repleto de enemigos y temas musicales que resultarán muy familiares a los fans. Sin duda, estos serán los que más disfruten de esta nueva vida para el ahora Monster Boy.

Con una treintena de años encima, el chico maravilla de SEGA volverá a la acción, ¡aunque esta vez con sello europeo! En Game Atelier han contado con la colaboración del creador de la saga, Ryuichi Nishizawa, y la música del mítico Yuzo Koshiro, el más famoso compositor de la edad de oro de la compañía del erizo.

Magia, espadas y saltos

En este **plataformas de acción 2D de la vieja escuela** manejaremos a Jin, un chico capaz de transformarse en cinco criaturas, cada una con sus propias habilidades. Todas ellas serán necesarias para avanzar en algún momento de la aventura, y también nos servirán para llegar a los tesoros ocultos. Además, las monedas obtenidas podremos gastarlas en objetos para nuestro inventario, y también encontraremos armas mágicas que abrirán nuevos caminos en ubicaciones ya visitadas. Estas vueltas atrás (al estilo "metroidvania") se han cuidado con tanto mimo que prometen una experiencia tan divertida como avanzar hacia nuevos niveles. Todo con **un estilo visual fantástico** y vibración HD.

Primera impresión

- **Pinta muy divertido y con más de 15 horas de juego.**
- **Llegará algo más tarde de lo esperado.**



La historia de la vida: Animal Crossing

Un juego que nació como inclasificable y se ha convertido en un clásico de la industria.



➲ UN JUEGO DE PERSONAJES. Animal Crossing no va solo de decorar la casa, sino de entablar una relación con todos nuestros amables vecinos.



+info

Un cartucho que contiene una vida, así podemos describir Animal Crossing, ya que es de esos juegos que consiguen conquistar por su ternura y hacer que queramos volver una y otra vez a sus calles virtuales.

Es complicado hablar de un juego cuando es algo tan único y especial que no existe otro producto con el que compararlo. Con ese problema se toparon varias veces los miembros de Nintendo EAD, unos talentosos e imaginativos desarrolladores de juegos, responsables de algunas de las mayores joyas del medio, como Super Mario o The Legend of Zelda. También son creadores de una saga que ha vendido como churros gracias a **un planteamiento que sigue siendo único**.

¡Como un reloj!

Si queremos encontrar un juego con el que comparar Animal Crossing, podemos hablar de Los Sims. En ambos controlamos a un personaje (varios en el caso del juego de Will Wright), entablamos relaciones y decoramos una casa. Sin embargo, las similitudes terminan ahí. Letsuya Eguchi, director del primer Animal Crossing y productor del resto de títulos principales de la saga, declaró en 2016 que era muy difícil responder a la pregunta de "qué tipo de juego es Animal Crossing". El motivo es que hay un elemento tan especial que es difícil de entender... hasta que lo juegas. **Un segundo en la realidad es un segundo en el juego**, esto significa que estamos ante un juego, el primero, en tiempo real. En él vivimos el mismo día, con las mismas condiciones lumínicas y las mismas fiestas, de haberlas, que en la vida real. Esto ahora no nos sorprende, ya que la saga ha vendido más de 34 millones de unidades y es conocida de sobra, pero en 2001... era un problema. El equipo de desarrollo solo estaba enfocado en terminar el juego y, en palabras del director de varias entregas (y creador de Splatoon) Hisashi Nogami, **solo tenían como objetivo que la gente lo jugara**. No tenían expectativas, ni buenas ni malas, ya que estaban abrumados por la tarea de crear un juego en tiempo real. Solo querían lanzarlo y que la gente disfrutara, y eso



➲Podemos crear cuatro personajes para tener una especie de modo multijugador en el que cada uno, por turnos, controle a un habitante del pueblo.



➲Visualmente, las entregas de GameCube y N64 eran casi idénticas, pero en GC el pueblo estaba más vivo gracias a nuevos eventos y muchos más objetos.

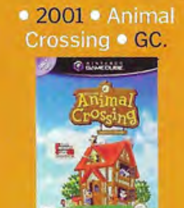
Animal Crossing Classic Mini

En muchos juegos y consolas de Nintendo podemos emular el pasado, pero el Animal Crossing original era una de las mejores maneras, en la época, de jugar a los clásicos. No existían ni las consolas Classic Mini ni la Consola Virtual de la eShop, pero sí una sala para jugar a juegos de NES como Mario Bros o el inmortal Ice Climber.

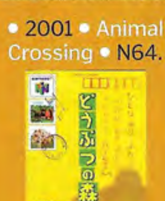


Entregas de Animal Crossing

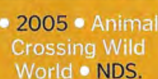
• 2001 • Animal Crossing • GC.



• 2001 • Animal Crossing • N64.

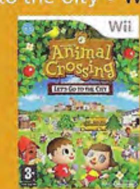


• 2005 • Animal Crossing Wild World • NDS.





• 2008 • Animal Crossing Let's Go to the City • Wii.



• 2012 • Animal Crossing New Leaf • 3DS.



• 2015 • Animal Crossing amiibo Festival • WiiU.



• 2015 • Animal Crossing Happy Home Designer • 3DS.



EL DATO
De los 34,4 millones de unidades vendidas, unos 26 millones corresponden a los juegos de 3DS y DS.



Pescar es solo una de las decenas de actividades que podemos hacer en el pueblo. Cuanto mejor sea el pez que atrapemos, más bayas nos darán por él. También podemos usarlo como elemento decorativo en la casa.

se produjo el 14 de abril del 2001 con su puesta de largo en Japón.

Despegue inmediato

El primer Animal Crossing (Dobutsu no Mori o Animal Forest en Japón) **no fue un éxito de ventas**, con apenas 300.000 copias vendidas en Nintendo 64, pero había que tener en cuenta que la nueva generación estaba llamando a las puertas y que, además, era un concepto totalmente nuevo. Sin embargo, el juego caló muy bien entre el público femenino, algo que no solía ocurrir en aquella época, y entre los niños. Pocos meses después se lanzó una versión mejorada con más eventos y objetos, y un año más tarde, **Animal Crossing para GameCube llegó a Estados Unidos**. Allí es donde causó furor y donde, realmente, se puede decir que despegó la saga. Además de un desarrollo de juego en tiempo real, Animal Crossing introdujo varios elementos extraños, y únicos, en el medio. Para empezar, somos un niño o niña,





Mejores herramientas nos permiten ser más efectivos en las diferentes actividades.

Como la vida misma

Desde el principio del desarrollo se buscó crear un entorno vivo, un juego que diera la sensación real del paso del tiempo. Por eso, los desarrolladores se las ingeniaron para que tuviéramos actividades y posibilidades de sobra para tener un mundo virtual que querer visitar y cuidar. Ahora, con las funciones online, es más sencillo, pero cuando no había descargas y todo se tenía que meter en el cartucho o disco, tenía aún más mérito.



EVENTOS
Como en la vida real, el pueblo de Animal Crossing se viste de gala en diferentes épocas del año. Navidad o Halloween son dos de las fiestas más icónicas, pero hay otro buen puñado de celebraciones que permiten conseguir objetos únicos y disfrutar con nuestros vecinos en actividades temáticas.



CORREO
Es muy importante comprobar si tenemos correo, ya que es la mejor manera de conocer las novedades de nuestro pueblo y, además, el modo de entablar relación con otros jugadores.

MOBILIARIO
Además de las relaciones, podríamos decir que comprar muebles para decorar la casa es el "corazón" del juego. Las tiendas de muebles son el mejor lugar en el que gastar bayas.



LOS VECINOS LLEGAN Y SE VAN DEL PUEBLO, UN SISTEMA QUE HA GENERADO BLOGS EN INTERNET EN LOS QUE LOS JUGADORES CUENTAN SU EXPERIENCIA

Los edificios más importantes

• Almacén Nook
La gran tienda del pueblo en la que comprar todo tipo de objetos de utilidad.



• ¡Nuestra casa!
Empezamos en una casa minúscula, pero podemos ampliarla poco a poco.



• Hermanas Manitas
Conectando una GBA a una GameCube, podemos crear diseños únicos.





• Museo
Podemos hablar con Sócrates y admirar las joyas que hallemos.



Let's Go to the City amplió la gama de relaciones que podemos tener con los diferentes personajes del juego. También abrió la posibilidad de visitar la gran ciudad, algo muy demandado.



En la ciudad conocemos a diferentes personajes, cada uno con su historia. Además, hay multitud de objetos que solo se encuentran disponibles en estas tiendas, y son muy curiosos.



Entregas alternativas

Debido al éxito de los juegos principales, se buscó una nueva vía para expandir la franquicia. No todas corrieron la misma suerte en términos de popularidad, pero no podemos decir que no lo intentaran. Tuvimos de todo, desde un juego para amantes de la decoración hasta una especie de "Mario Party".

amiibo FESTIVAL es el único Animal Crossing de Wii U. Se trata de un juego de minijuegos que nos invita a superar retos con nuestros amiibo.

HAPPY HOME DESIGNER va al grano. Si lo que os interesa es decorar, en este juego de 3DS lo tenéis muy fácil.

POCKET CAMP es la entrega para móviles. Su descarga es gratuita y nos permite disfrutar de un acercamiento acertado a la esencia de AC. Eso sí, tiene micropagos...

que llega a un pueblo en el que no tiene casa ni familia, y en cuanto llega, se hipoteca con un mapache (Tom Nook) por una cantidad absurda de bayas. Nook nos "da" un hogar, y a partir de ahí tenemos que jugar para poder pagar nuestra casita. En el transcurso del juego conocemos personajes adorables, nuestros vecinos, y también algunos que vienen al pueblo... y se van, independientemente de nuestras acciones. El juego tiene vida propia, y la versión de GameCube era tan grande que **Nintendo regaló con su compra una tarjeta de memoria de 59 bloques** para poder guardar los datos. Para verlo en Europa tuvimos que esperar hasta 2004, pero daba igual, ya que sus más de tres millones de unidades vendidas hasta entonces garantizaron el desarrollo de una segunda entrega. El lanzamiento para DS fue el que lanzaría al estrellato total a la franquicia.

La llegada a la cima

Cuatro años después del primero, Nintendo EAD lanzó Wild World, un juego que expandía todo lo visto en el original. Tuvo más contenido en forma de fiestas y personajes, pero también opciones y, sobre todo, elementos decorativos. Sin embargo, lo fundamental para el éxito fue la conexión a la red para poder interactuar con otros jugadores, visitar sus pueblos... y el formato portátil. **Pocos juegos se adaptaron tan bien a la pantalla táctil de DS** para realizar acciones. Además, llevar "una segunda vida" en la consola nos

¡Estos son nuestros célebres vecinos!

• Canela
Nos ayuda en New Leaf, siendo nuestra secretaria. Es un personaje joven y entrañable.



• Estela
Es la hermana menor de Sócrates y también trabaja en el observatorio celeste del museo.



• Estrella
Trabaja en el ayuntamiento y es la hermana de Sol. Siempre hace comentarios sarcásticos.



• Fran, o Gato Desconocido
Es un entrañable personaje que define el género y rol del jugador.





New Leaf cambió por completo el diseño de la saga, con unos personajes más estilizados y un mejor, y más rico, mundo en tres dimensiones.

Cuando el frío aprieta, lo mejor es salir a la calle tan abrigado como podamos, no vaya a ser que no podamos coger bayas o disfrutar de la nieve.

permitía jugar donde quisiéramos y enseñar nuestros logros a los amigos... como ese atún de 60 centímetros que acabábamos de pescar. **Más de 12 millones de unidades vendidas** hablan por sí solas. y le convierten en el juego más vendido de la franquicia. Buscando replicar el éxito de DS, en 2008 se lanzó Let's Go to the City, una versión prácticamente igual de Wild World para Wii que, incluso, nos permitía continuar la partida. El principal cambio jugable fue la introducción de la ciudad, con nuevas tiendas y personajes. Vendió bien, más de 4 millones, pero no fue el éxito que merecía Wii.



Probando cosas

En 2012 llegó la siguiente gran entrega portátil, New Leaf. Animal Crossing volvió a su medio favorito y consiguió colocar de nuevo más de 10 millones de unidades en el mercado. Nos dejaba ser alcaldes para influir en el pueblo, tenía StreetPass y muchísimos objetos... y fue el último gran Animal Crossing. **En 2015 salieron dos entregas a las que no les fue demasiado bien.** Amiibo Festival rindió mal, con apenas 500.000 copias vendidas, y Happy Home Designer, pese a su lanzamiento en 3DS, apenas consiguió vender tres millones de unidades.

Vuelve el fenómeno

Los jugadores llevan desde 2015 pidiendo un Animal Crossing "de verdad" y, tras el spin-off para teléfonos móviles, parece que por fin se cumplirá ese deseo. En 2019 llegará el Animal Crossing de Switch, una entrega que volverá, a la vez, a portátiles y sobremesa gracias al revolucionario concepto de la consola, y un juego en el que muchos esperamos volver a perdernos mientras conseguimos más y más bayas.





Gestión en la eShop

Aunque es una saga longeva, no hay demasiadas entregas. Si tenéis una 3DS o una DS, con estos tres juegos pasaréis un montón de horas en el mundo virtual.

Juego	Año	Consola	Disponible en	Precio
WILD WORLD	2005	DS	Wii U	9,99 €
NEW LEAF: WELCOME amiibo	2012/16	3DS	Wii U	39,99 €
HAPPY HOME DESIGNER	2016	3DS	3DS	19,99 €



La película

La película de animación se estrenó un año después de Wild World. No es la mejor de la historia, pero está plagada de detalles extraídos directamente de los juegos. ¿Lo mejor? Se puede ver íntegra en YouTube.



• Graciela. Es presumida, y siempre viste a la última. ¡Normal que tenga una tienda de ropa!



• Katrina Es una adivina que, a cambio de unas cuantas bayas, nos lee la fortuna en su tienda.



• Mili Es la hermana de Pili, y tiene la tienda Hermanas Manitas. Es muy introvertida.



• Tom Nook Es el gerente de una tienda y el dueño de varias casas. Siempre le debemos muchas bayas...



El cofre de los Lectores

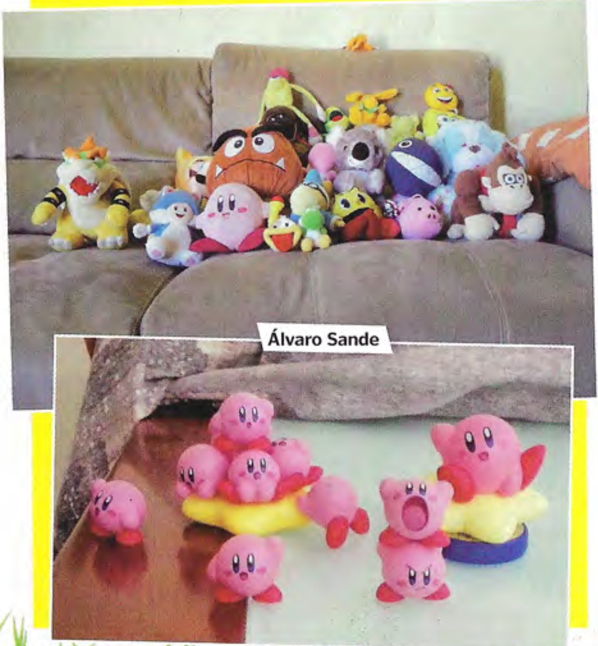
El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES

Juegos, consolas, peluches, amiibo... y revistas. Vuestras colecciones nos inspiran siempre, y este mes publicamos las de Alejandro y Álvaro.



Alejandro Gaitán (12 años)



Álvaro Sande

LA ARTISTA DEL MES

Zahara nos escribe desde Barbate (Cádiz), enviándonos una muestra de sus geniales dibujos: Kingdom Hearts, Dragon Ball... y otros sacados directamente de su imaginación. Quiere ser ilustradora profesional, y potencial no le falta. Gracias por compartir con nosotros tu talento, ¡y mucha suerte, Zahara!



PERSONAJES SMASH BROS.

Daniel Fernández y su amigo David nos mandan su top de personajes deseados para el inminente Super Smash Bros. Ultimate. Ojo, que nos llegó mucho antes del último Direct... y mirad qué nivel de acierto.

Morpho Knight (Kirby)
Cranky Kong (Eco de Donkey Kong) (DK)
Dixie Kong (Eco de Diddy Kong) (DK)
Amy (Sonic)
Dr Eggman (Sonic)
Ken (Eco de Ryu) (SF)
Rex (Xenoblade Chronicles 2)
Pyra/Mythra (Xenoblade Chronicles 2)
Alm (Fire Emblem Echoes Shadows of Valentia)
Spring Man (ARMS)
Riboon Girl (Eco de Spring Man) (ARMS)
Bowsitos (Eco de Bowser) (Mario Bros)

El MURAL del castillo

La parte más bonita de cada número es ir abriendo vuestros correos, leer lo que escribís y descubrir vuestro talento. Qué cantidad de dibujos hechos por lectores de edades tan dispares. A todos, ¡gracias!

Adrián (11 años)

Airí Montllor (8 años)

Alejandro (13 años)

Andrés Asensio

Ethan Nicholls (13 años)

Eudald (10 años)

Jokin Gabiola

Kimberly Pérez

Laura Acedo

Natalia (15 años)

Oliver (9 años)

Roque Escudero (9 años)

UN FAN RECIENTE

Gerad Girón

Yo conocí la revista porque fui al kiosko a comprar cromos y vi la revista. Entonces le dije a mi padre que me la comprara, y llevo comprándolas desde el número 298, en julio de 2017. La semana antes de que salga la nueva me ahorro el dinero de mi paga semanal para poder comprarla. Lo que me impresiona es que con 2 EUROS a la semana ¡¡pueda comprarme la revista si vale 3,50€!! Por cierto me encanta la revista ^_^



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a: revistanintendo@gmail.com

FORTNITE

¡TERRORÍFICO RITMO DE NOVEDADES!

OPCIONES DE LA PARTIDA DEL PATIO DE JUEGOS	
ESCUDOS	MITAD DE ESCUDOS
SALUD	SALUD AL COMPLETO
SOLTAR OBJETOS AL SER ELIMINADO	ACTIVADO
DAÑO DE CAÍDA	DESACTIVADO
GRAVEDAD	MUY BAJA
MOMENTO DEL DÍA	NOCHE
NOMBRES Y UBICACIÓN DE LOS JUGADORES	SOLO PARA EL EQUIPO

Cancelar · Restablecer valores p · Aceptar

PRÁCTICAS PERSONALIZADAS

El nuevo Patio de Juegos es una pasada. Diseña la partida a tu medida con un montón de opciones entre las que destacan soltar o no tu botín al ser eliminado, y la fuerza con la que la gravedad te mantendrá pegado al suelo. Además, ¡ahora tenemos los minijuegos!

¡PATIO DE MINIJUEGOS!

Los nuevos pasatiempos de este modo no solo son divertidísimos, sino que encima nos brindan un perfecto entrenamiento para las habilidades más importantes en la lucha por la supervivencia.

ELIGE JUEGO Y NIVEL

Al noroeste de Pisos Picados han aparecido estas máquinas expendedoras al borde del lago. A mayor rareza, mayor dificultad del minijuego. ¡A por ellos!

PRÁCTICAS DE TIRO

Cuanto más difícil, más correrán los bots para evitar tus disparos. Y cuantos más elimines, mejor puntuación, así que... ¡dispara rápido y a la cabeza!

MEGACONSTRUCCIONES

Copia cada pieza siguiendo la guía de edición que aparece en cada una. Si eres capaz de superar esto... serás un hacha en la construcción de fuertes.

CONSTRUYE TU CAMINO



Llega hasta tus objetivos a base de construcciones rápidas, al mismo tiempo que las usas para defenderte. Una práctica perfecta para las batallas reales.

¡PROHIBIDO DISPARAR!



La clave para la diversión en el Estadio Espinoso está en usar solo granadas de impulso y de choque. ¡Envía a tu rival contra las trampas de la pared!

A LO "HUNDIR LA FLOTA"



Si eliges madera, las armas serán pistolas y fusiles, pero si los barcos son de metal... ¡disfruta de los explosivos! Gana el que destruya el barco del rival.



pág 78 **Splatoon 2 y su app**
Además del repaso a las novedades, os contamos todo sobre el correcto uso de SplatNet 2.





pág 80 **Kukui responde**
Todas vuestras dudas sobre el inmenso mundo Pokémon tienen aquí respuesta.





FORTNITEMARES: PESADILLA ANTES DE LA TEMPESTAD

El eventazo de Halloween ha sido tan bestial que ha dejado huella en Fortnite. Nos permitió luchar por primera vez contra la IA y, en su gran final, pudimos presenciar un nuevo evento único en directo.

LA ISLA MUTANTE



El 4 de Noviembre tuvo lugar el cierre de este súper evento y asistimos en directo a la última metamorfosis del mapa. El cubo explotó en Poza Permeable y dejó la zona como vemos en la foto.

INVITADOS DE EXCEPCIÓN



Durante el evento, el lanzacohetes pasó a ser un lanzacalabazas y luchamos contra monstruos salidos de los fragmentos del cubo. Hacerlo nos exponía a la vista de los rivales pero... ¡los desafíos son lo primero!

UN FINAL DE CINE



Cuando el cubo explotó fuimos a parar a una dimensión sin gravedad. Allí, un "Portal de la grieta" adoptó forma de mariposa y nos devolvió a un mapa ya sin cubo, monstruos, ni zonas corruptas.

¡TRES NUEVOS MODOS!

"Dominación Disco" se retira con la promesa de volver y deja paso a dos nuevos modos para que la variedad nunca falte.



Al estilo del Pintazonas de Splatoon 2, pero con bailes en vez de pintura. Así es Dominación Disco donde tenemos que darlo todo en las pistas de baile para dominarlas y mantenerlas bajo nuestro control. Cuantas más pistas dominemos, más puntos ganamos. ¡El primero en llegar a 100, gana! Pero si lo que preferimos es volver al mundo de las pesadillas, nuestro sitio está en el Equipo Terror: una batalla entre dos equipos de 32 jugadores en la que los monstruos aparecerán por todo el mapa para complicar un poco más las cosas. Por último, y para los cagaprisas, llega "Asalto Relámpago": una batalla por escuadrones repleta de botín en la que la tormenta casi no para nunca. ¡Máximo 15 minutos por partida!

EQUIPO TERROR



Aprovecha el inicio de la partida para "lootear" eliminando monstruos. Cuanto más especiales, mejor botín sueltan. ¡Que no se te escapen los dorados!

ASALTO RELÁMPAGO



Busca rápido el montón de llamas que hay y ni se te ocurra pasar de largo si encuentras un vehículo. ¡La tormenta aquí es más rápida y letal que nunca!

¡RONDA RÁPIDA DE NOVEDADES!



Nuevo vehículo, nueva arma, unos globos que nos hacen volar y más leña para la competición... ¡con torneos casi todos los días! Consigue todos los pines que puedas para obtener la mejor clasificación en cada modalidad.

QUADTACLISMO

Un biplaza con turbo capaz de atravesar paredes y lanzar despedidos a los rivales.

PESTAÑA EVENTOS

Nueva sección del menú con las fechas y horas para no perderte un solo torneo.

LANZAMISILES x4

Esta preciosidad es capaz de lanzar hasta cuatro misiles sin parar a recargar.

VIAJA EN GLOBO

Infla hasta 6 globos y desafía a la gravedad para volar a la otra punta del mapa.

Splatoween

Splatoon 2

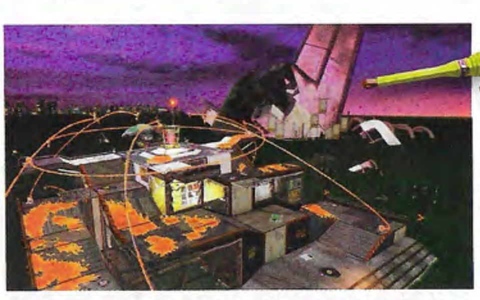
¡NUEVO INFORME CALAMAR!

Splatoween pasó y nos dejó, además de un festival de lo más pintoresco, un regalazo en forma de cuatro temibles accesorios para la cabeza. Una vez recogidos los adornos y limpiados los escenarios, llega el turno para las novedades del mes. ¡Vamos con el informe!

NUEVO DÚO DE ARMAS COMPLEMENTARIAS

Novedades de las que molan a cualquiera: nueva arma especial y encima de tamaño mastodóntico.

Un nuevo súper arma ha irrumpido en los campos de batalla con el nombre de **Ultraselladora**. Tiene forma de gigantesco martillo y su maza impregnada de tinta deja una enorme marca allá donde impacta. Si pulsamos repetidamente el botón de disparo, podemos martillear el suelo a una velocidad de infarto y aplastar a todo el que se cruce en nuestro camino. Además, antes de que acabe su efecto y desaparezca... ¡podemos lanzarlo como el martillo de Thor! Acompañando a esta joya llega también una nueva arma secundaria, el **Torpedo**: una bomba arrojadiza que persigue al rival para bañarlo en tinta.





En pleno desmadre a lo "Ice Climber", la ultraselladora nos protege por delante, pero... ¡mucho ojo con la retaguardia!





¡Nos persigue y no explota hasta alcanzarnos! Por suerte, podemos derribarlo si le acertamos con nuestro disparo.

LANZADERA POLARIS

Hace un par de meses recibimos el último mapa de Splatoon 2, pero... ¡nadie habló de las zonas de pesca!



¡Tintarraíles en Salmon Run! Y todos llevan hasta la cesta central. ¡Genial!

Un nuevo hallazgo de Caviar Rojo ha hecho que Don Oso tire la casa por la ventana. El despliegue de medios es tal que incluso ha instalado tintarraíles para facilitar el trabajo a sus cazarrecompensas. ¡Vamos a batir récords en la colecta de alevines dorados!

AÚN MÁS ELEGANCIA

La marca Tonken amplía su catálogo y lanza una nueva tirada de la ya famosa "línea elegante".

Ya son trece las armas de esta firma. Mantiene un constante ritmo de novedades desde que se estrenó hace dos meses. Estas cuatro nuevas piezas representan ahora la única posibilidad de gozar del poder de la Ultraselladora y del temible Torpedo.



SPLATNET 2: LA SÚPER APP DE SPLATOON 2

Viene incluida en la app de Nintendo Switch Online, y para nada se limita a ser la sala del chat de voz. Tiene una montaña de información sobre nuestras partidas, e incluso dispone de alguna función exclusiva que no encontramos en el juego.

COMPARTE TU ARTE

El rango que ostentas en cada modo, la cantidad de terreno que has pintado, tu mapa favorito, tu equipamiento... ¡Comparte tu ficha en redes sociales!





INFORME AL DETALLE

Toda una alucinante base de datos con información exhaustiva sobre toda tu actividad en el juego. El número de victorias y superficie pintada con cada arma, el porcentaje de victorias que tienes en cada mapa para cada modo de juego, y todos los detalles sobre tu actuación en festivales, torneos y modo héroe. ¡La historia de tu vida en números!





LA INFO MÁS COMPLETA

¿Quieres saber a qué hora se juegan amistosos en tu mapa favorito? ¿O cuándo se puede disputar un Torneo de Asalto Almeja y en qué mapa? Accede a la pestaña Escenarios y podrás conocer toda la programación de escenarios y modos para las próximas 24 horas. Un lujo de información que ni en el mismo juego se puede conseguir. ¡Que no se te pase la hora de tu modo de juego favorito!

Splatoon 2
Ver los horarios
Splatoon 2 Salmon Run
Aprendiz
Puntos de Don Oso
Saldo actual 32 p
Últimos 50 encargos
Media de ofensivas superadas: 3
Encargos completados 16
Alevines conseguidos 76
Caviar rojo conseguido 3073
Compañeros rescatados 14
Puntos totales
Objeto del mes

Próximo
31-10 (07:00) a 01-11 (13:00)
Armas asignadas
Bahía Deriva
Próximos
02-11 (01:00) a 03-11 (07:00)
Armas asignadas
Caserón Salitre
Posteriores
03-11 (19:00) a 05-11 (07:00)
05-11 (19:00) a 07-11 (01:00)
07-11 (13:00) a 08-11 (19:00)

FICHA DE EMPLEADO

Don Oso, S.A. también se ha hecho un hueco en la app, y va todavía más allá. En la nueva pestaña Salmon Run no veremos las próximas 24 horas... ¡conoceremos los horarios para los próximos 8 días! Además, aquí disponemos de una hoja de registro con los datos de nuestras expediciones.



¡UNA TIENDA SECRETA!

Sin duda, uno de los rincones más interesantes de esta app. En **la Tentatienda** encontrarás piezas de equipamiento imposibles de encontrar en la Plaza de Cromópolis... ¡y que además se renuevan con mucha más frecuencia! Encárgale a Némona el artículo que más te haya gustado y pásate a ver a Enrizo en la plaza para que te haga entrega de tu pedido. Una vez recogido, ya podrás hacer un nuevo encargo.



SEGUIMIENTO INKLING

En la sección Combates encontraremos todos los detalles sobre nuestras últimas 50 batallas: balance de victorias y derrotas e informe sobre cada combate en el que pinchemos. Busca tu mejor actuación y no dudes en compartirla con tus amigos en las redes.

El consultorio del
Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a:
revistanintendo@gmail.es

El nuevo "Meltan"

Sergio Mateos

¡Alola, Profesor Kukui! Mi pregunta es acerca del nuevo Pokémon Meltan. He visto que hay una nueva forma, pero no tengo muy claro si es un nuevo Pokémon, una evolución como cualquier otra, o e si se trata de una nueva forma del mismo Pokémon, como ocurre con las tres formas de Zygarde. Me gustaría saber su opinión al respecto, ya que al ser un Pokémon legendario, yo diría que no puede evolucionar. ¿Qué opina usted? ¡Muchas gracias!



¡No eres el único con esta pregunta, Sergio! Ahora mismo, el misterioso Meltan nos tiene a todos los Profesores Pokémon revolucionados. Como bien comentas tú, mis compañeros Oak y Willow realizaron una reciente investigación sobre este curioso Pokémon, que les llevó a descubrir a Melmetal, su nueva evolución. Y es que, efectivamente, es su forma evolucionada, no una nueva forma del mismo Pokémon, como sería el caso de Zygarde. Pero, por otro lado, no es una evolución corriente, ya que para que Meltan evolucione a Melmetal, es necesario juntar a varios Meltan. De hecho, no es el primer caso de un Pokémon legendario con una forma evolucionada, ¡no nos olvidemos de Phione, la cría de Manaphy!

Un Ludicolo muy versátil

Joaquín López

Alola, Profesor. Mi pregunta es sobre Ludicolo. Es el Pokémon al que más cariño le tengo de los de tercera generación, y últimamente en las retransmisiones de los torneos de VGC he visto que mucha gente lo usa en sus equipos, acompañado de Kyogre, supongo que por su habilidad. A mí también me gustaría empezar a utilizarlo, así que le pregunto: ¿podría darme algún consejo o set para Ludicolo? Muchas gracias, esta es una de las secciones favoritas de la revista.



Ludicolo, se mire por donde se mire, es un Pokémon extraordinario. Yo también estoy de acuerdo contigo, Joaquín, y es que no solo es increíblemente útil y versátil, sino que me parece de los más chulos de su generación. Efectivamente, este Pokémon tan optimista se usa en

Pokémon del mes: Solgaleo y su Vastaguardia

Vamos a hablar sobre otra de las posibles elecciones disponibles como los dos Pokémon restringidos para los equipos de VGC19 Sun Series: el legendario Solgaleo. Gracias a su habilidad, similar a la de Metagross, sus estadísticas no se ven reducidas con habilidades como Intimidación, lo que sumado a su tremendo abanico de ataques útiles en el metajuego, tenemos como resultado a un Pokémon realmente útil y poderoso. Se suele utilizar con ataques como Meteoimpacto o Fuerza Bruta, pero también aprende otros no tan comunes como Espacio Raro o Vastaguardia, que pueden resultar muy útiles. Para sacarle todo el potencial, lo más recomendable es equiparlo con una Vidasfera o una Cinta Experto, para terminar fácilmente con Pokémon como Xerneas o Incineroar, dos de los más utilizados actualmente.



muchos equipos (y no solo este año, también ha sido de los más comunes en años anteriores) gracias a su habilidad, Nado Rápido, que le duplica la velocidad con la lluvia en el campo (motivo por el que se empareja con Kyogre tan a menudo). Pero no solo se puede usar en equipos con Kyogre, ya que también viene muy bien acabar con su antagonista, Groudon, así que podemos encontrar a Ludicolo casi en cualquier tipo de equipo. Para mí, uno de los mejores sets es este de aquí abajo:

LUDICOLO

- **Objeto:** Baya Wiki
- **Habilidad:** Nado Rápido
- **Naturaleza:** Modesta
- **EVs:** 164 PS / 52 Def / 116 Atk. Esp. / 4 Def. Esp / 172 Vel
- Escaldar
- Hierba Lazo
- Sorpresa
- Protección

Orígenes Pokémon
La Leyenda de Spiritomb

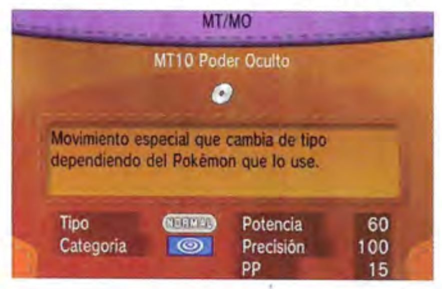
Te habrás fijado en que el número 108 acompaña a este Pokémon allá donde va... No solo en Pokémon Go, también en su peso (108 Kg exactos), o en la Pokédex de Sinnoh, donde ocupa este hueco, y en la que se indica que está creado a partir de "108 almas de niños perdidos". Pues no es casualidad. Se trata de un curioso easter egg que Game Freak introdujo en Pokémon Diamante y Perla, para hacer una referencia a los famosos casos de "epilepsia" provocados por la canción original de Pueblo Lavanda. Y es que, según esa leyenda, fueron justamente 108 los afectados. Y a partir de las almas de esos 108 niños... nació este curioso Pokémon. ¡Aterrador!



Buscando el Poder Oculto

Tyranyvoid

¡Hola! Espero que puedas publicar mi pregunta en la revista. Si es así, muchas gracias de antemano. Mi duda es la siguiente: a la hora de criar un Pokémon, no tengo problemas para sacarlo con buenos IVs, pero no sé cómo hacer para conseguir que un Pokémon tenga los IVs justos para que al usar Poder Oculto sea del tipo que yo necesito. ¿Hay alguna forma de conseguirlo que no sea aleatoria?



Por supuesto que podemos publicar tu pregunta, ¡y más con lo que puede ayudar a muchos otros entrenadores! Estoy seguro que no eres el único con dudas sobre el Poder Oculto y su relación con los IVs. Partiendo de la base de que, a partir de Pokémon X e Y, los IVs de un Pokémon tan solo afectan al tipo del Poder Oculto, y no a su potencia (que siempre es 60), es mucho más fácil y rápido conseguir el deseado en cada momento. Lo más rápido es utilizar chapas para subir directamente a 31 IVs las estadísticas que nos hayan fallado, pero como las chapas no son infinitas (¡ojalá!), otra opción es ir alternando la crianza del Pokémon entre un Ditto de 31 IVs y uno de 30 en todas las estadísticas, hasta que lograr la combinación adecuada. Aquí te dejo una tabla de las mejores combinaciones para cada tipo de Poder Oculto:

	PS	Atk	Def	Vel	Atk. Esp.	Def. Esp.
BICHO	31	31	31	30	31	30
SINIESTRO	31	31	31	31	31	31
DRAGÓN	30	31	31	31	31	31
ELÉCTRICO	31	31	31	31	30	31
LUCHA	31	31	30	30	30	30
FUEGO	31	30	31	30	30	31
VOLADOR	31	31	31	30	30	30
FANTASMA	31	30	31	31	31	30
PLANTA	30	31	31	31	30	31
TIERRA	31	31	31	31	30	30
HIELO	31	31	31	30	31	31
VENENO	31	31	30	31	30	30
PSÍQUICO	30	31	31	30	31	31
ROCA	31	31	30	30	31	30
ACERO	31	31	31	31	31	30
AGUA	31	31	31	30	30	31

Un equipo con Yveltal

Guillermo Castilla

¡Muy buenas! Llevo tiempo pensando en hacerme un equipo y empezar a competir, pero no sé exactamente por donde empezar a construirlo. Uno de mis Pokémon favoritos es Yveltal, pero no sabría con qué compañeros llevarlo. ¿Algún consejo?

Tienes suerte de haber elegido a Yveltal, ya que es uno de los mejores restringidos para empezar a jugar. Como compañero de equipo te recomiendo utilizar a Solgaleo, ya que cubre perfectamente a Yveltal de su mayor amenaza: Xerneas. Otros Pokémon como Kyogre, Ludicolo, Incineroar o Nihilego también pueden funcionar genial.

Te dejo aquí mi set favorito para un equipo con Yveltal acompañándolo de Solgaleo, pero es un Pokémon realmente versátil, por lo que puedes utilizarlo de otras muchas formas (con ataques como Viento Afín o Golpe Bajo, por ejemplo). ¡Mucha suerte con el entrenamiento!

YVELTAL

- **Objeto:** Chaleco Asalto
- **Habilidad:** Aura Oscura
- **Naturaleza:** Activa
- **EVs:** 252 PS / 56 Atk / 44 Def / 156 Def Esp
- Alarido
- Ala Mortífera
- Desarme
- Juego Sucio



Kirby

La bola rosa lleva más de un cuarto de siglo con nosotros y será la estrella del modo historia del próximo Super Smash Bros.

Cuando Satoru Iwata era el programador estrella de HAL Laboratories, allá por 1989, un joven Masahiro Sakurai entró a trabajar en la compañía. Entonces empezaban a dar el salto de los MSX y Comodore a la cada vez más popular NES. Sin embargo, Tetris hizo de Game Boy un fenómeno global, y el primer encargo de Sakurai fue un juego para la portátil monocroma. Decidió hacer un plataformas sencillo que cualquiera pudiera completar... y así nacieron dos estrellas a la vez: un diseñador que acabaría haciendo historia, y Kirby, otro personaje inmortal. El héroe rosa nació en portátil, y ahí es donde siempre ha gozado de más éxito.

CREADOR
Masahiro Sakurai

Super Smash Bros. es su obra cumbre, y los ha dirigido todos, pero antes se hizo un nombre con Kirby... ¡y en ambos pone voz al Rey Dedede! También es suyo Kid Icarus Uprising.

MEJOR... ¿ALIADO?
Meta Knight

La relación entre ambos personajes es particular, ya que, si bien no son enemigos, a veces sus caminos no son compatibles. Pero es todo un caballero... como su nombre indica.

CURIOSIDAD
¿Rosa o blanco?

En Game Boy no había forma de ponerle color, pero sí en la caja. Miyamoto lo quería amarillo, pero Sakurai logró hacerlo rosa. En EE UU no se enteraron y salió en portada... pues blanco.



PRIMERA APARICIÓN
Kirby's Dream Land

En lugar de NES, Game Boy fue la consola que vio nacer esta saga en 1992... y fue un éxito sorprendente e irrepetible, con nada menos que 5 millones de copias vendidas.



MAYOR ENEMIGO
Rey Dedede

El autoproclamado rey de Dream Land lleva dando guerra desde el primer título, aunque, si el rival lo merece, es capaz de aliarse con nosotros. Solo se ha perdido dos ediciones y saldrá en el nuevo SSB Ultimate.

RECIENTE Y PRÓXIMO
Entre amigos e hilos

La saga goza de buena salud, y casi asegura al menos un título al año desde su estreno. En 2018 hemos tenido dos: Battle Royal para 3DS y su exitoso estreno en Switch con Star Allies. El próximo año llegará la reedición portátil de la aventura más exitosa de consolas de sobremesa: Más Kirby en el reino de los hilos para 3DS.

DISEÑO
Un boceto final

Sakurai esbozó un círculo con ojos y zapatos para que el equipo fuera trabajando. Nadie lo cambiaba, y le pusieron hasta nombre: Popopo. Al final, se le cogió tanto cariño... que se quedó así.

Próximo número disponible el **14** de diciembre

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

